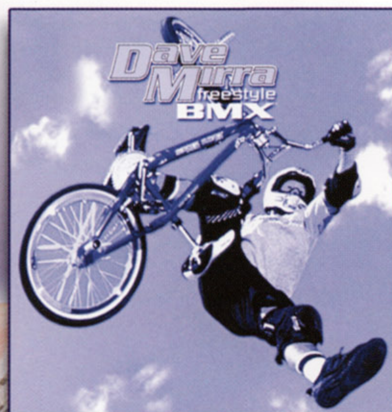
2 CDs JOC FULL! - DAVE MIRRA FREESTYLE BMX - CU ŢOACLA PE COCLAURI!

LEVEL

www.level.ro ● Games, Hardware & Lifestyle ● Ianuarie 2004

ABONEAZĂ-TE!
ŞI IEI JOCURI ORIGINALE
LA PREŢURI SPECIALE!

JOC FULL!!



Dave Mirra
Freestyle BMX

REVIEW

Broken Sword III
Aventura cu Nico şi George continuă... în 3D

Star Wars: Knights of the Old Republic
AD&D cu săbii laser

Prince of Persia The Sands of Time
Primul joc adevărat pentru PC a revenit!

DON'T PLAY! JUST DRIVE!
CELE MAI TARI VOLANE ÎN TEST

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

125.000 lei

DEMOS BATTLEMAGES ■ JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH ■ CUBIQ ■ DIGI POOL ■ JOAN OF ARC ■ LIPSSY ■ STORM ANGEL ■ TINY CARS
DRIVERS ATI CATALYST 3.9 WIN XP/2K **MODS** UFO: AFTERMATH FIRST PERSON VIEW **PATCH** CIVILIZATION III: CONQUESTS 1.02 ■ COMMANDOS 3 1.42

URĂRI LEVEL

din seria „Aho, aho pe asfalt”
(Comunicat de Sărbători 2003-2004)

În urma unei ample ședințe de redacție, în cadrul căreia s-au întrunit numele marcante ale revistei LEVEL:

- domnul Bogdan Amiteteloae, zis **BogdanS**
- domnul Sebastian Bularca, zis **Locke**
- domnul Sebastian Cachiț, zis **Sebah**
- domnul Mihai Călin, zis **Koniec**
- domnul Marius Ghinea, zis **Marius Ghinea**
- domnul Mihai Sfrijan, zis **Mitza**
- domnul Mihail Stegaru, zis **Mike**

s-au hotărât prin directivă de urgență următoarele:

1. să se depună plângere la „forurile superioare”, că ne răcim gura cu Sărbători, Moși Crăciuni și Revelioane și afară ne plimbăm în tricou și înfloresc cireșii
2. să se ureze tuturor cititorilor LEVEL să li se îndeplinească absolut toate dorințele (+ bonus 20 de dorințe)
3. să se autoureze redacției LEVEL viață lungă, prosperă, și, pe bune, la cât mai multe reviste d-astea bestia... <ahem> la cât mai multe reviste de cea mai bună calitate.
4. să se anunțe că, în cazul în care hardware-ul pe care cititorii îl au acasă nu este ultimul răcnet, să nu se procedeze totuși ca în poză, fiind o combinație neprofitabilă
5. să se proclame Need for Speed Underground ca „cel mai psihedelic arcade auto din istorie” sau, vorba omului, ca „jocul în care cineva te ia și-ți dă în cap cu o bâtă verde până muști din asfaltul roz”; pentru calmarea ochilor și rezolvarea problemelor cu simularea, să se încerce NFS Porsche + accesorii



6. să se anunțe că, deși franciza The Lord of the Rings rupe gura târgului în numărul acesta cu nu mai puțin de patru (4) jocuri, totuși Star Wars: Knights of the Old Republic este „da șiznic” și nu există Sărbători de gamer fără el.



7. să se decreteze anul 2004 ca an în care jocurile vor mai face un pas spre fotorealism și spre coolness-ul absolut și să se noteze că LEVEL va fi și la anu' (și la mulți ani) revista care vă va ține la curent, în priză, la 220V, cu tot ce mișcă pe furibunda piață a jocurilor.



Sărbători fericite, la mulți ani și un an 2004 cum n-ați mai avut de fericit!

Pentru comentarii, sugestii, pretenții absurde, treziri cu fața la cearșaf, manifestări animalice, ruperi în figuri, dureri de măsele, ridicări din umeri, introduceri în temă, mișto-uri, aluzii, provocări, indigestii și pentru cine știe ce alte și alte minunății care vă mai pot trece prin cap, nu ezitați să sunați la redacție la telefonul trecut la pagina 82... adică nu! Mai bine dați năvală peste noi direct la redacție, că vă primim cu drag în orașul de la poalele Tâmpei.

Mike

TOP 3 / REDACTOR



Mike –
1. NFS Underground
2. Dave Mirra Freestyle BMX
3. Prince of Persia



Mitza –
1. Star Wars KotOR
2. NFS Underground
3. Beyond Good and Evil



Sebah –
1. NFS Underground
2. Prince of Persia
3. Broken Sword III



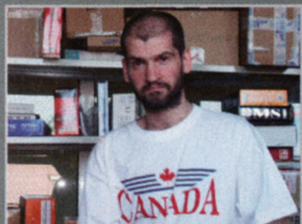
Locke –
1. NFS Underground
2. Star Wars KotOR
3. DSiege: Legends of Aranna



BogdanS –
1. Relisys RLT1700
2. BenQ JoyBee 120
3. Vivanco MX 360



Koniec –
1. Star Wars KotOR
2. Prince of Persia
3. NFS Underground



Marius Ghinea –
1. Civilization III: Conquests
2. Star Wars KotOR
3. Beyond Good and Evil

LEVEL IANUARIE 2004



CUPRINS CD

DEMO

BattleMages
Journey to the Center of the Earth
CubIQ
Digi Pool
Joan of Arc
Lipssy
Storm Angel
Tiny Cars

DRIVERS

ATI Catalyst 3.9 Win ME
ATI Catalyst 3.9 Win XP/2k
ATI Control Panel 3.9

MODS

UFO: Aftermath First Person View

PATCH

Civilization III: Conquests 1.02
Total Club Manager 2004 0.25
Commandos 3 1.42

SCREENSAVER

Star Wars: Knights of the Old Republic

WALLPAPERS

Need for Speed Underground
Prince of Persia – The Sands of Time
Star Wars: Knights of the Old Republic
Dungeon Siege: Legends of Aranna

MEDIA

Filme
Fatal Frame 2
The Sims 2

Imagini
Restricted Area
Shade

UTILITARE

Magix Music Maker 2003
WinAmp 5.0 Beta2
DivX Pro 5.11
Lyric Plug-In
Msgramp Plug-In
602PHOTO Suite
Reg Supreme

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

48 PRINCE OF PERSIA – THE SANDS OF TIME

Prințul nisipurilor sparge clepsidra timpului!





40 NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Ai mașină, ai femei!

LEVEL IANUARIE 2004

CUPRINS

news

Crashday

Producător Moon Byte Studios **Distribuitor** N/A **Data lansării** începutul 2004 **On-line** www.crashday-game.de

Lucrurile încep să meargă bine în lumea jocurilor. Un subiect care nu a mai a fost atins cam de multă vreme revine în atenția producătorilor. Este vorba despre jocurile gen Stunts, în care tot ce trebuie să faci este să demonstrezi cât ești de îndemânatic în a face mașinile praf și pulbere. Momentan, două astfel de jocuri se află în producție, unul de la Digital Jesters, numit TrackMania, de care v-am povestit, iar celălalt, de fapt cel de față, se află pe bancul de lucru al unui studio proaspăt, Moon Byte Studios. Motivul pentru care acest joc ne-a atras atenția a fost, bineînțeles, grafica. Personal, sunt curios ce fel de calculatoare vor reuși să susțină acest joc la un frame rate acceptabil. Mă rog,







poate va fi un engine revoluționar care va merge și pe PIII-uri sau AMD K6-uri. La o mai adâncă incursiune, am aflat că acest joc nu va oferi numai o grafică de ultimă oră, ci și un gameplay foarte diversificat. Astfel, în afară de modalitățile clasice de construcție a unei piste îngrozitor de întortocheate și de testele care urmează, mai există o serie de modalități de joc ce amintesc inevitabil de Carmaggedon. De exemplu veți putea monta un mic aruncător de rachete cu care să vă vânați oponenții. Apoi, mai există și un mod multiplayer de tip „capture-the-flag" sau „pass-the-bomb". Evident, career mode-ul nu a fost uitat. Producătorii încearcă într-adevăr să creeze ceva care să ne facă să ne eliberăm energiile negative. Și asta e un lucru bun. Dacă vă interesează numerele, atunci să știți că jocul va avea vreo 20 de modele de mașini, un număr care mi se pare suficient de mare. O parte dintre modelele care vor fi prezente în joc se pot observa și în imagini. Sincer, mi-e dor de un astfel de joc, așa că îl voi aștepta cu sufletul la gură. Poate nici de data asta nu voi fi dezamăgit.

■ Locke



LEVEL TOP 10

DECEMBRIE 2003*

1. Max Payne 2	**146**
2. Warcraft III	**95**
3. GTA: Vice City	**66**
4. FIFA 2004	62
5. Gothic II	54
6. Commandos 3	46
7. Worms 3D	29
8. Call of Duty	26
9. Railroad Tycoon 3	8
10. Empires: Dawn of the Modern World	4

*preluat de pe www.level.ro

CU CINE TE VEI LUPTA ?

FORȚELE BINELUI

PUTEREA RĂULUI

THE LORD OF THE RINGS™

WAR OF THE RING™

RĂZBOIUL INELELOR











WWW.WAROFTHERING.COM

WWW.VUGAMES-EUROPE.COM

Merită să joci originale

Joc distribuit în România de:

best distribution

tel: 021 345.55.05
www.bestdistribution.ro

PC CD-ROM

SIERRA™



JOC OFICIAL
Bazat pe operele literare ale lui J.R.R. Tolkien



Jagged Alliance 2: Wildfire

Producător i-Deal Games **Distribuitor** Strategy First **Data lansării** începutul 2004 **On-line** www.jaggedalliance2.com

Republica bananieră Arulco este pe cale de a fi călcată de mercenari pentru a treia oară. Dat fiind succesul avut cu Jagged Alliance 2 și cu addon-ul Unfinished Business, Strategy First s-a gândit să mai prelungească durata de viață a seriei (și implicit profiturile), adăugând un nou expansion-set, Jagged Alliance 2: Wildfire. Povestea este simplă și se bazează pe principiul „Dumnezeu îți dă, dar nu-ți bagă în traistă". Se pare că degeaba ți-ai riscat pielea să salvezi Republica Arulco pentru că, la scurt timp după plecarea ta, economia s-a prăbușit, iar insula a devenit un nou rai al traficanților de droguri. Și astfel, tot săracul mercenar este trimis să pună ordine în lucruri. Din punct de vedere tactic, au fost introduse o grămadă de elemente ce îți vor face viața mai ușoară sau îți vor grăbi moartea. Din prima categorie fac parte elementele de scenariu (tufișuri, copaci și alte ascunzișuri) și armele noi (vreo cinci la număr). Pentru ca expediția militară să nu se transforme într-o plimbare pe bulevard, inamicii au primit creiere noi (a se citi „un AI mai performant"), iar câmpurile minate sunt la ordinea zilei. Schimbări vor fi aduse și motorului grafic. Mai multe nu am putut scoate de la Strategy First, așa că vă lăsăm în compania screenshot-urilor. Jocul va putea fi cumpărat începând cu primul trimestru al anului 2004, iar producătorii ne promit că pachetul va include și Jagged Alliance 2.







■ cioLAN

IMPERIUM GALACTICA 3?

Acum câteva luni, Imperium Galactica 3 și-a schimbat numele în Galaxy Andromeda, din cauza unor conflicte între producători și distribuitor. La foarte puțin timp după aceea, Galaxy Andromeda este anulat și toată lumea le plânge de milă ungurilor de la Mithis Games, producătorii jocului. Evident, povestea nu se oprește aici pentru că s-a anunțat că fostul Imperium Galactica, redenumit Galaxy Andromeda chiar înainte de a fi anulat, va apărea până la urmă, dar sub un alt nume, Nexus.

SE VOR LANSA

IANUARIE 2004

1. Ground Control 2: Operation Exodus	VU Games
2. Doom III	Activision
3. Ford Racing 2	Empire Int.
4. Panzers	CDV
5. Pax Romana	Wanadoo
6. Crystal Key II: The Far Realm	DreamCatcher
7. Thief 3	Eidos
8. Ultima X: Odyssey	EA
9. Shadowbane	Ubi Soft
10. CyberGroove	4AM

Driver 3

Producător Reflections Interactive | **Distribuitor** Atari
Data lansării începutul 2004 | **On-line** www.driver3-game.com





După cum s-a mai spus și pe site-ul LEVEL și după cum s-a vorbit foarte mult după ECTS, Driver 3 este în lucru. Din păcate, prioritare sunt cele trei console favorizate de soartă: PS2, Xbox și GameCube. Versiunea pentru PC va apărea și ea la un moment dat, însă clar ceva mai târziu decât primăvara anului viitor (când sunt programate pentru lansare celelalte versiuni). Oricum, toată lumea a jucat seria Driver, așa că prea multe nu sunt de spus. Storyline-ul va fi cu siguranță diferit, dar în ce sens, asta nu știm deocamdată. În ceea e privește alte detalii, cei responsabili cu producerea și distribuirea jocului sunt extrem de secretoși. În afară de câteva screenshot-uri și un trailer (care este prezent pe CD-ul Level din noiembrie 2003), nu prea a mai scăpat nimic. Evident, jocul este promițător, atât ca engine grafic, cât și ca acțiune. Să sperăm că în lunile care vor urma ceva mai multe informații vor deveni accesibile pe canalele obișnuite.

■ Locke



COMBAT OVER EUROPE

IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles are nevoie de un expansion pack. Cei de la GMX Media au prins șansa de un picior și se pregătesc să lanseze Combat Over Europe , care aduce opt campanii noi, posibilități noi de training, noi misiuni on-line în Cooperative, opțiunea de a traduce vocile din rusă și germană în engleză și zece noi skin-uri pentru avioane. Combat Over Europe va fi lansat în februarie anul viitor.

Besieger

Producător Primal Software **Distribuitor** DreamCatcher Games **Data lansării** primăvara 2004 **On-line** www.besieger.com

Fără îndoială, dintre genurile de joc inventate până acum, RTS-urile au avut un impact foarte puternic asupra gamerilor. Dacă la început aceste jocuri erau greoaie, cu interfețe nu foarte prietenoase, cu timpul a intervenit perfecționarea și lucrurile s-au schimbat într-atât încât nu prea mai e loc de original. În zilele noastre, este foarte greu să mai lansezi pe piață ceva într-adevăr deosebit. Mulți încearcă și foarte puțini reușesc. Iată că un alt set de curajoși, de data aceasta de la Primal Soft, încearcă să vină cu câteva concepte, nu neapărat originale, dar interesante. Astfel, Besieger va fi un RTS clasic, sau semiclasic, a cărui structură va cuprinde două campanii, corespunzătoare celor două rase prezente în joc: Vikings și Cimmerians. Storyline-ul pare suculent, de aceea nu aș vrea să-l dezvălui. Ceea ce ar fi de spus se referă la câteva lucruri interesante, ca de exemplu modul în care faceți rost de unități. Astfel, acestea se vor naște, în adevăratul sens al cuvântului. Numărul nașterilor va depinde de un set de parametri, dintre care cel mai important este, evident, numărul caselor. Un alt lucru interesant este conceptul de teraformare. Se pare că veți putea modifica relieful pentru a-l adapta nevoilor și condițiilor locale. Unitățile vor dobândi experiență pe măsură ce veți juca, așa că nu vă veți permite să le pierdeți prea ușor. Din punct de vedere tehnic, engine-ul grafic pare unul foarte reușit... până la proba contrarie. Până la lansare mai e un pic, așa că nu avem altceva de făcut decât să așteptăm.









■ **Locke**

HAITIENII SE OPUN

În Statele Unite, sediul Rockstar Games a fost luat cu asalt de către mulțimile haitiene dezlănțuite. Nemulțumirile se referă la mult jucatul GTA Vice City unde, după cum spun reprezentanții comunității haitiene, se cultivă cu nerușinare uciderea membrilor acestei comunități doar din plăcere și rasism. Pentru că nu au prea fost luați în seamă de către responsabili, lucrurile deja au ajuns mai sus și tare sunt curios ce o să se mai întâmple.



LEVEL Fan Meeting

15 noiembrie 2003

Anunțată (din nefericire și din lipsă de timp) doar pe www.level.ro, întâlnirea (cu accente patriot-violente) dintre redactorii LEVEL și ai lor fani a avut loc sâmbătă, 15 noiembrie 2003, în incinta unuia dintre multiplele amfiteatre ale sediului Academiei de Științe Economice din București (clădirea aia gigea din pozele cu Piața Romană).

Cu mic, cu mijlociu și cu mare (mai puțin Locke, care a făcut buba în ziua cu pricina), LEVEL s-a repezit spre capitală și, la orele 12:00 trecute fix, începu bucuria. Oameni din toate colțurile României (Constanța, Oradea, Iași și, evident, din „colțul" București), s-au prezentat la raport, alături de o gașcă de reprezentanți ai Best Distribution (au venit așa de mulți că ne-am speriat ca de „Invazia din Spațiul Extraterestru").


La cursuri LEVEL în ASE


Koniec, cioLAN și Mitza știu să citească?

Și-ncepu tămbălăul: avanpremiera numărului LEVEL din decembrie 2003, prezentarea „live" de către fiecare dintre redactori a câte unui joc trăsnet: Koniec – Call of Duty; Mitza - XIII (premieră națională); cioLAN - Worms 3D; Sebah – World Racing. Între timp, BogdanS băga mare la mixer, să nu se audă bâlbâielile și prostiile debitate de băieți. Imediat după aceea a urmat o discuție destul de aprinsă cu Doru Răduță (distribution manager Best) despre trecutul, prezentul și viitorul jocurilor (on-line) în România. Tip simpatic, Doru a răspuns și întrebărilor publicului, care după aceea s-a pus *en masse* pe câștigat premii constând în bani, mașini, apartam... scuze, reviste și abonamente LEVEL și jocuri de la Best (printre care un Warcraft III și un Medal of Honor – Deluxe Edition).


Guz e anarhic online


Froggy primește Kingpin de la Best (prin Akasha)


Prieteni vechi, zâmbete proaspete.

Totul s-a terminat cu bine, fiecare a plecat cu ceva în buzunar și, mare bucurie mare, cred că o s-o facem din nou... întâlnirea, adică.

■ Mike

EDITOR ETHERLORDS II

Strategy First a anunțat că a lansat editorul de hărți pentru Etherlords II. Acesta va conține toate uneltele necesare pentru a crea aproape orice tip de hartă. Hărțile vor putea fi postate în mod liber pe Internet, fiind compatibile cu toate versiunile acestui joc lansate până acum pe piață.

Semnificația simbolurilor

 Demo pe CD

 Imagini pe CD

 Wallpaper pe CD

 Film pe CD

 Patch pe CD

 MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

preview

Shade: Wrath of Angels

Tiiiime is on my side/ Yes it is...

La început, numele de Shade: Wrath of Angels nu mi-a spus nimic. Nici când am aflat că proiectul celor de la Black Element Software s-a numit inițial Nefandus, nu am fost mai impresionat. Faptul că echipa ce lucrează la acest joc a contribuit și la Operation Flashpoint m-a făcut să ridic un pic sprâncenele. Însă, pe măsură ce citeam mai multe și mai multe despre acest joc, o melodie a început să-mi răsune în cap. Melodia lui Rolling Stones, cea care a făcut parte din coloana sonoră a unui film de excepție – Fallen, cu Denzel Washington și John Goodman; filmul în care un demon umblă printre oameni și se transferă dintr-un corp în altul printr-o simplă atingere. Și uite așa am început să scriu articolul, iar în cap am aceeași melodie: „Tiiime is on my mind/ Yes it is...”. De aceea am o rugăminte la voi: nu citiți articolul înainte de a asculta melodia și, de preferat, citiți-l cu melodia respectivă în fundal. ☺

Cam pe-acuma...

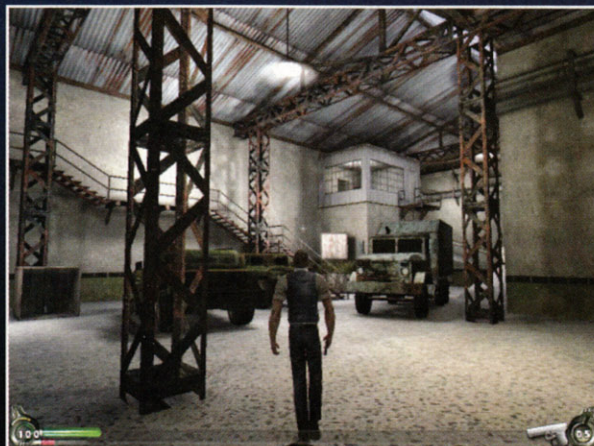
Pe înserat, așa. Într-un orășel micuț de munte, ca oricare altul de altfel, dar special prin faptul că aici se va întâmpla jocul de față, oprește un tren. Trenul nu avea nimic deosebit. Un tren normal, cu roți de fier și frâne care fluieră, cu o mulțime pestriță înăuntru, plătitori de bilete sau de nași. Time is on my side... Ei bine, printre acești oarecare, era unul mai oarecare decât toți. Yes it is... De ce ne-am oprit asupra lui dintre sutele de persoane care încap într-un tren? Pentru simplul motiv că, deși nu are nimic special, este personajul principal al jocului despre care vorbim. Numele lui nu contează, cum nu contează nici numele celorlalți călători, înfățișarea lui nu atrage în mod special atenția, de aceea nu merită să ne oprim asupra ei. De fapt, dacă nu s-ar fi întâmplat ce s-a întâmplat în orășelul respectiv și dacă tipul acesta nu ar fi fost delegat printr-o întâmplare să ajungă aici, atunci cu siguranță nici n-am fi vorbit despre el. L-am fi lăsat acolo, în anonimat, să-și trăiască viața cu bucuriile și necazurile adiacente, cu plăcerile lui și cu durerile de măsele de care nu scapă nimeni. Time... Dacă este să vă spun adevărul, singurul motiv pentru care individul a ajuns în paginile acestea și la cunoștința voastră este întâmplarea. ... is on my side... Cu câteva săptămâni în urmă, preotul din localitatea respectivă trimisese o notă Vaticanului prin care informase că în urbea lui se întâmplase o minune. Cei de la Vatican nu sunt chiar așa de naivi. De fapt, am impresia că sunt unii dintre cei mai lucizi oameni din lume. Paradoxal, Vaticanul nu mai crede de mult în miracole și, prin urmare, au un serviciu însărcinat cu studierea „miracolelor” (yes it is...), deci cu aducerea cu picioarele pe Pământ a celor care mai cred în minuni. Omul nostru din tren este cel trimis de Vatican pentru a studia „miracolul”.

Cred că a sosit timpul (time is on my...) să intrăm un pic și în gândurile eroului nostru (îi spun așa nu datorită calităților sau importanței sale, ci pentru că orice poveste trebuie să aibă un erou). Acesta coboară pe peronul gării. Pe drum a pierdut mult timp gândindu-se la soarele mediteranean pe care-l lăsase acasă, la bucata de costiță afumată pe care-o ținea în cămară și pe care a învelit-o frumos pentru a ține un festin la întoarcere, la sticlele pe care reușise să le scoată, pe sub mână bineînțeles, din pivnițele Vaticanului. Acum însă, după ce a atins pământul orășelului respectiv, parcă a început să-i curgă un fior prin vene. Time is on my side... Parcă ceva nu era în regulă. Is on my side... Sentimentul i s-a accentuat în clipa în care l-a găsit pe preotul orașului într-o baltă de sânge, cu urme de mușcături la gât. Eroul nostru era el credincios, nu-i vorbă, dar parcă a început să realizeze că nu toate miracolele vin de sus, ci mai vin și de dincolo. Yes it is...

Gata

Ajunge. M-am săturat. Nu mai vreau să aud nici o aiureală despre eroul care nu-i erou și tot felul de prostii. Și nici melodia aia tâmpită care-mi sună în urechi de ore bune. Nici nu mai pot să scap de ea. Huo! Ce-i aici? Peco. Cum adică să prezint un joc în care e un individ oarecare? Nici vorbă. Eroul nostru este un adevărat. Are de toate în el, pe el și lângă el. Iar despre jocul de față, nici nu trebuie să vă mai spun că este cel mai tare joc de care am auzit eu până acum. Time... Da' mai termină mă odată cu taimul ăla că mă doare capul! Mai bine spune și tu că jocul de față o să aibă o atmosferă horror mai tare


Unde e mah demonii ăia?


Căutarea


Interioare frumoase





decât Undying, Resident Evil sau Silent Hill, că acțiunea, mișcările și aptitudinile eroului nostru vor fi inspirate de ce-am văzut în Max Payne 2 și Thief, însă cu o aplecare mai mare spre tactică. Se pare că atmosfera jocului va fi realizată nu atât prin numărul mare de zombies pe care-i vei omorî, ci prin mister, prin ceea ce nu se vede, dar poate fi perceput cu celelalte simțuri, prin engine-ul de excepție ce va reda, crea, folosi, implementa, dezvolta etc. tot ceea ce nu credeați că veți vedea până acum. Mai mult! V-ați săturat de jocurile scurte pe care într-o după-masă prelungită și puțină noapte le terminați? Ei bine, Shade vă va oferi peste 30 de ore de joc continuu. Un adevărat record pentru ceea ce oferă piața de astăzi.

Dacă nici până acum nu v-am convins de calitatea lui Shade: Wrath of Angels, atunci nu mai am nimic de făcut. A, poate ar mai fi ceva. Jocul vă va schimba. Adică, eroul nostru va putea să elibereze demonul din el (hehe, nimeni nu-i ușă de biserică). Problemă: cu cât eliberați demonul mai mult, cu atât va fi mai greu să-l controlați. S-ar putea ca la sfârșit nici să nu mai fiți om. Atâta vă rog: să nu mă atingeți dupaceea. Eu vreau să rămân om.

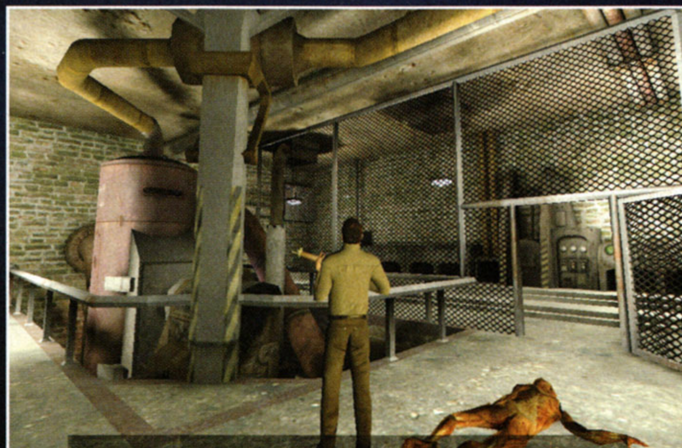
Tiiiime is on my side/ Yes it is...

■ **Sebah**

Titlu	Shade: Wrath of Angels
Gen	Action/Horror
Producător	Black Element Software
Distribuitor	Cenega Publishing
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
Multiplayer	Nu
Data apariției	2004
ON-LINE	www.shade-game.com







Am omorât ceva!



Dracula is back!

Restricted Area

Reabilitare clasică pe fond sonor

RPG = Role Playing Game, cel puțin așa știm noi. Www.acronymfinder.com ne mai spune că RPG înseamnă și rape prevention glasses, ceea ce nu prea știu eu ce înseamnă, dar am o vagă idee. Cred că sunt o pereche de ochelari cu lentilele atât de afumate încât nici nu îți dai seama când ești violat. Oh, goody! Tot site-ul cu pricina ne mai spune că RPG înseamnă și Rassemblement du Peuple de Guinée, franceză pentru Rally of the People of Guinea... raliul porcilor de Guineea?! Încă un înțeles pentru RPG ar mai fi, și promit că ăsta e ultimul, Rate Per Gallon. După umila mea părere, cred că se referă la un sistem de rate pentru a putea intra rapid în posesia unui galon. Un galon de votcă, al unuia de vin, al unuia de benzină, cine știe ce fel de galoane mai există. Mai sunt alte câteva interpretări date acestor trei litere, printre care mai este și ceva legat de izotopi, de gene și de grenade lansate și pierdute, dar nu prea ne mai interesează. Cui îi pasă ce mai poate însemna RPG, atâta timp cât pe noi ne interesează doar cele legate de jocuri... poate și ceva despre gagice și porci de Guineea, dar alea doar în timpul liber?

Promovarea în mod acerb a unui sistem propagandistic de tip barbar

4am Entertainment ne aruncă într-un viitor relativ apropiat, distrus prin metode apocaliptice de către niște necunoscuți oameni de bine. Patru mercenari, mânați fiecare de propriile lor motive, sunt pe cale de a salva lumea de la un sfârșit groaznic. Populația este pe cale de a claca în fața unor dușmani tangibili, ăia micii, și a altora ascunși, ăia mari și neserioși. Mutanți dubioși, polițiști



corupți, comercianți necinstiți și guverne controlate de mega corporații ne pun lumea în pericol. Nu, nu este titlul de mâine din Evenimentul Zilei și nici subiectul săptămânii la Teo (Tucă?) Show, este doar realitatea cu care se confruntă lumea în 2083. Știu că îmi veți spune să mă uit în jur, să casc bine ochii la oamenii de lângă mine... Parcă i-a mai crescut o mână lui Sebah. Oare cum o duce la gură? Parcă Locke are o insignă dubioasă în piept și îmi cere ac-



tele de fiecare dată când intru în redacție, dar toate astea mi se păreau normale. Dar să știți că eu nu sunt o mega corporație și totuși controlez guvernul cum nu se poate mai bine. Ce, nu trăiți bine? Nu vă dau eu de toate contra unui mic impozit pe salariu și a taxei de protecție luate din alocație? Să ziceți mersi că nu vă scot la cartofi la ora de dirigenție.

Tocmai împotriva acestor binefaceri pe care le aduceau guvernele și restul abuziștilor din 2083, se vor trezi să lupte cei patru mercenari rpg-iști. De fel, fiecare are o poveste diferită, o origine socială mai specială și motive existențialiste îndoielnice. Unul dintre ei este Johnson, un fost





Wh...Wha... Whe?!



Mașină, nu jucărie

special al trupelor de elită guvernamentale, care s-a retras într-o viață marcată de crime, după ce guvernul a fost preluat de corporațiile despre care vă vorbeam mai sus. Apoi intră în scenă Victoria, primul om cu puteri psihice deosebite. Fierbe oul doar cu privirea și curăță castraveții vecinului direct din fașă. După ce a fost ținută și testată de toți medicii din ținut, Victoria a descoperit dragostea pentru frumos, a evadat din spitalul-celulă unde era ținută și a plecat în lumea largă. Kenji, tată de familie cu 2 copii, este un japonez plin de onoare, care, după ce și-a omorât tatăl într-un moment de luciditate bahică, pleacă în lumea largă să-l caute pe asasinul părintelui său. Ultima, dar nu ultima, pretendentă la titlul de salvator al lumii este Jessica. Cea mai cea în calculatoare, mândria facultății de cibernetică, la vârsta de 17 ani împliniți s-a uitat în spatele ușii numărul doi, unde a văzut parolele pentru Swiss Bank, conturile 1, 2 și 3, dar pentru că nu a uns pe cine trebuie, a intrat la închisoare pe degeaba. După ce a construit un robot ultra-performant din trei furculițe de plastic, un șiret și două farfurii, a evadat din închisoare și trăiește de pe urma spargerii de bancomate.

Cu fiecare dintre acești oameni model vei putea pleca la bătălie. Partea frumoasă a jocului este faptul că fiecare are o poveste specială, fiecare va putea termina Restricted Area în două moduri diferite și timpul de joc se va ridica la peste 20 de ore de căciulă. Adică peste 160 de ore de joc per total. Și toate astea într-o atmosferă de Blade Runner, îngemănată cu Aliens. Ți se cam ridică părul de pe spate, nu? Meriți!



Ginta revine la putere

După ce vei trece de diferite etape ale jocului și vei face un popas prin cavernele răvășite de vânturile postapocaliptice ale rezidenților, te vei putea duce la vraciul satului, unde îți vei cumpăra tot felul de produse aleatoare, gen: ciorapi, un fes, două-trei lansatoare,



două pungi cu floricele, ceva d-ale gurii, că duci lipsă, și ceva membre noi. Chiar așa! Dacă nu ești mulțumit de prestația mâinii drepte, o tai și o înlocuiești cu o mână complet mecanizată, specializată în goblenuri, mileuri, pus murături și bătut covoare. După ce vei constata că mâna ta cea nouă nu este congruentă cu restul componentelor tale naturale, te vei transforma încet, încet într-un robot de bucătărie complet, cu diferite viteze și complet ecologic.

Atâtor dispozitive tip „briceag" nu le putea sta în cale decât un inamic tip „cuțit Rambo". Așa că cei de la Master Creating, nemții din spatele acestui joc, au pus-o de un AI de milioane. Dușmanii vor varia de la cei mai cretinoizi indivizi pe care i-ai putut vedea pe Animal Planet vreodată, din specia „trage, bă, că io sunt din plastic", la cei gen Discovery, adică „It's elementary, my dear Watson. We're dead, no doubt about it!". Acești dușmani se vor arunca ba *în* fața gloanțelor, ba *din* fața lor. Nici nu vei mai ști pe ce lume te afli, dar pui în funcțiune mâna ta minune și te relaxezi imediat. Nimic nu te va putea atinge.

Toată concluzia stă în morală

Sper că ați înțeles că nu este bine să vă lăsați pe mâna mecanicii renascentiste târzii, pentru că nimic bun nu iese din asta. Totul trebuie făcut cu mâna ta proprie sau, și mai bine, cu mâna altuia. Niciodată nu i-am înțeles pe ăștia care se agită să rezolve ei tot și fac lumea praf și pulbere. Nu e mai bine să stai frumos pe spate și să te uiți la cei din jur cum salvează stratul de ozon și pădurea tropicală, cum unii fac mâncare și tu o mănânci? Vă îndemn să reflectați și las totul pe mâna voastră. Sănătate!

■ **Koniec**

Titlu	Restricted Area
Gen	RPG
Producător	Master Creating
Distribuitor	4am Entertainment
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	aprilie 2004
ON-LINE	www.4amgames.com





Biserica ta de reclamă cu neon



Un Audi TT, un SLK și încă un Merțan. Clar, cimitir de mașini!

NBA Live 2004

De ce nu m-a făcut mama negru?

review

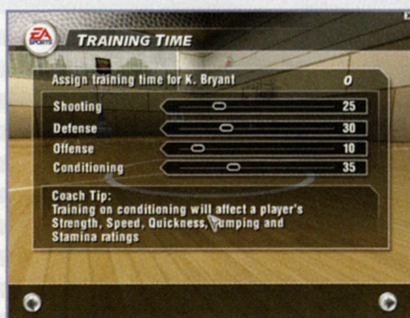
Dintre toate sporturile astea de echipă care se mai difuzează pe la televiziunile noastre naționale și locale și, mai ales, internaționale, cel mai spectaculos mi se pare baschetul. Știu că deja jumătate din galeria Steaua mă caută să îmi explice, la început cu frumosul, de ce *forbalul* te înalță pe cele mai înalte culmi ale fericirii și te doboară pe cele mai josnice trepte ale disperării, cum te face el să uiți de mamă, tată, copii, datorii și mai știu eu ce alte probleme au oamenii mari. Dar pe mine nu au cum să mă convingă de acest lucru. Tot mai frumos este baschetul. Grație, fair-play, spectacol... ce poți vrea mai mult decât atât? Unde mai poți vedea așa ceva? Poate doar la patinaj artistic, dar nu mă prea atrag rușii în colanți și zâmbetele forțate. Eu unul rămân la sporturile manly unde, dacă vrei să mai scapi un cot în gură, poți să o faci liniștit și nimeni nu te trage la răspundere. Decât poate cu o amendă de câteva zeci de mii de dolari, dar ce contează asta când ești plătit cu milioane?

Așa că iată cum cel mai meseriaș joc de la EA Sports – NBA Live – primește încă o continuare de zile mari. Cu destule chestii noi implementate și cu o grafică ce nu se compară pe anumite părți cu jocurile anterioare ale seriei, este, de departe, unul dintre cele mai bune EVER.

Iar manager?

Anul acesta a fost o explozie furibundă a managerelor în majoritatea jocurilor scoase de EA. După unul mai primitiv din Nascar, unul mai dezvoltat în FIFA și unul apropiat de un adevărat manager în NHL, iată că este momentul de glorie al managerului din NBA. Apărut sub numele, deja cunoscut, de Dinasty, managerul jocului de baschet este nici prea-prea, nici foarte-foarte. Poate una dintre cele mai importante caracteristici nou implementate este posibilitatea de a importa jucători din March Madness 2004, duși deja către posibilitățile lor maxime, astfel obținând o echipă net superioară celor din campionatul obișnuit. Dacă mai adaugi acestui lucru și noua campanie de antrenament în care poți arunca întreaga echipă, realizezi performanțele extraordinare la care vei putea duce jucătorii.

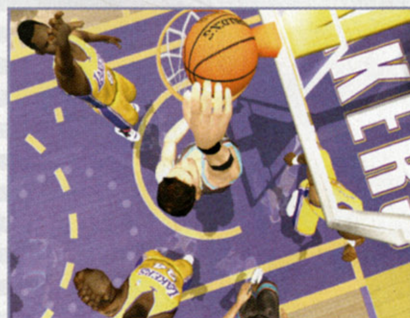
Modul Dinasty nu are la bază dorința de a face bani, ci doar pe aceea de a-ți face o echipă cât mai bună. Așa că banii pe care erai obișnuit până acum să îi câștigi s-au transformat în puncte. Acestea pot fi cheltuite pe o grămadă de lucruri esențiale bunului mers al evoluției echipei: antrenament individual sau global, pe părțile importante ale etapelor jocului și pe punctele forte al fiecărui jucător în parte. Astfel,



La o sesiune de antrenament



Fly like an eagle



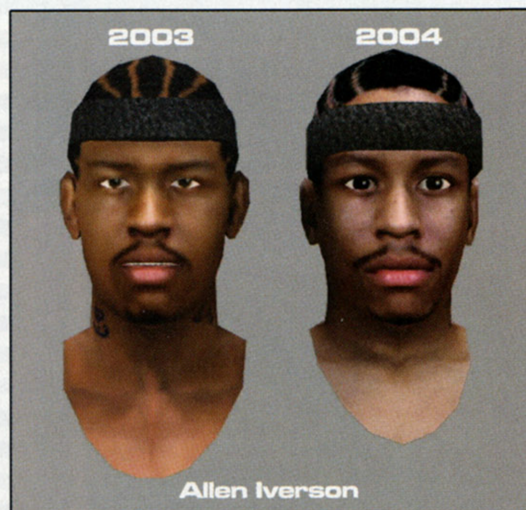
Are simțul găurii

punctele câştigate cu greu pot fi folosite pentru a îmbunătăţi performanţele aruncătorilor de trei puncte, ale apărătorilor, condiţia fizică şi atacul normal spre coş. Un lucru ce trebuie ţinut minte este că, dacă unul dintre aceste atribute este lăsat deoparte, nu numai că nu se dezvoltă, dar chiar intră în regres, deoarece nu este ţinut în formă. O altă caracteristică importantă a punctelor acestora dinastice este posibilitatea de a le cheltui pe antrenamente intense înaintea meciului, training-uri ce nu au efect decât pe durata acestuia. Aceste antrenamente intense costă destul de mult, dar se şi simt.

Întrebarea firească este cum faci rost de aceste puncte. Ele nu îţi vin direct la finalul meciului, ci trebuie să îndeplineşti anumite cerinţe pe parcursul jocului. Astfel, pentru fiecare performanţă deosebită de care ai dat dovadă, vei primi un anumit punctaj. Aceste puncte se primesc pentru evoluţiile deosebite ale unui jucător: pentru 20, 30, 40 şi 50 de puncte înscrise vei primi 5, 15, 30 şi respectiv 40 de puncte, pentru 15 recuperări per meci primeşti 25 de puncte, şi tot aşa; pentru o evoluţie bună a echipei vei primi alte puncte: pentru 50 de recuperări per meci primeşti alte 25 de puncte, pentru o victorie cu o diferenţă de 30 de puncte primeşti 40 de puncte dinastice, dacă fiecare jucător a înscris în timpul meciului primeşti 250 de puncte ş.a.m.d.; şi pentru evoluţia de-a lungul sezonului vei primi puncte astfel: ai terminat primul în conferinţă, ai primit 300 de puncte; ai terminat primul în ligă, ai primit 750 de puncte; ai trecut de prima rundă de playoffs, ai primit 500 de puncte… aţi prins ideea.

Grafică şi bătutul mingii

Din punct de vedere al gameplay-ului nu s-au schimbat prea multe. Nu mai avea ce. Este drept că acum toate alley-up-urile funcţionează ca pe sârmă şi schemele de joc sunt mult mai uşor de pus în scenă, dar aceste lucruri erau de aşteptat datorită performanţelor obţinute de la un an la altul în tehnologie şi în gândire. Se ţine foarte mult seama de personalitatea şi de schemele specifice de joc ale jucătorilor consacraţi şi s-a făcut un efort gigantic pentru a apropia NBA Live 2004 de realitate prin modul cum fiecare se mişcă şi reacţionează în cazul unei reuşite sau al unei ratări. Poate cel mai bine se observă în cazul lui Kobe Bryant, unul dintre cei mai spectaculoşi marcatori de sus, câştigător al concursului din 1997 de dunk-uri, după cum insistă să îţi explice comentatorul după fiecare punct obţinut prin slam.



Grafic, jocul este modificat simţitor. Figurile jucătorilor sunt mult mai bine lucrate (după cum şi puteţi observa din poze). Aduce foarte mult cu felul în care sportul acesta arată în viaţa de zi cu zi. Toate cele 29 de arene în care vor fi duse „bătăliile" sunt copie fidelă a celor din realitate, de la culoarea lemnului de pe jos, la tricourile, atârnate pe pereţi, ale starurilor retrase din competiţie. Din nefericire, publicul, durerea mea eternă, nu este nici de data aceasta 3D, veşnicele sprite-uri bucurându-ne ochiul cu nemişcarea lor nebună şi culoarea lor fadă şi insipidă. Nu înţeleg de ce au putut face o treabă excelentă în NHL 2004 (public 3D, frumos şi atrăgător), iar pentru NBA şi FIFA rămân credincioşi tradiţiei purtate de atâţia ani în spinare.

Lupta versus oricine

Prin multiplayer ajungi să îţi dai seama ce este adevăratul NBA. Dacă nu joci multiplayer, nu joci NBA. Dar plăcerea plăcerilor stă în faptul că nu există joc pentru LAN, ci doar pentru ON-LINE. Bucuroşi, nu? Cel mai mare minus al jocului apare şi îţi trage una în barbă de nu te vezi. Ce dacă acum au băgat în sfârşit tonomat cu toate melodiile şi poţi să le iei la rând să vezi ce e de capul lor, dacă nu poţi juca NBA în reţeaua de bloc?! Lipsa posibilităţii jocului în reţea va trage mult de tot în jos acest joc şi prin nota pe care o va primi la multiplayer, şi prin cea de la impresie. Deziluzie, unde eşti să-ţi iau gâtu'?

■ **Koniec**

Titlu	NBA Live 2004
Gen	Simulator Sportiv
Producător	EA Sports
Distribuitor	EA
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	nbalive2004.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	3/10
Storyline	N/A
Impresie	7/10

7.2


Nimeni nu se pune cu O'Neal


Începutul sfârşitului

Beyond Good & Evil



Dincolo de încoace

Dacă o să vorbiți în fața unui gamer (îndrăgostit de PC-ul lui) de console și de jocurile care își fac veacul pe ele, nu vă așteptați să se arate extrem de încântat. Impresia generală despre console pe care o are un astfel de jucător nu este tocmai măgulitoare, iar majoritatea titlurilor de consolă sunt privite ca imature, simpliste, numai bune de băgat pe gura consumatorului de rând, mare amator de televizoare, controlere cât două palme și canapele moi. Noi suntem mai deștepți și mai bătrâni decât „ei", dar din ce în ce mai puțin băgați în seamă. Cel puțin așa ne place să ne spunem de fiecare dată când vedem un PS2 și auzim că un alt joc ce a pornit de pe PC a devenit acum „exclusiv" pentru Xbox. Și totuși, suntem oameni maturi, iar în redacție avem acolo, într-un colț, un televizor cu un PS2, un Xbox și un GameCube lângă el. Și nimeni nu se plânge, nimeni nu dă cu PS2-ul de pământ... Acum, nu vă cer să iubiți consolele dintr-o dată, mai ales dacă nu ați pus mâna niciodată pe așa ceva, dar vreau ca în cazul jocului de față (Beyond Good & Evil) să nu porniți cu idei preconcepute și să-l tratați ca pe oricare alt joc pentru PC.

„Dar ăsta e joc de console", ar spune probabil Locke, fidel ticului său verbal din ultima vreme...

Într-adevăr, Beyond Good & Evil ar putea reprezenta ocazia perfectă pentru a vedea cum arată și cu ce se mănâncă un joc de console. Și, eventual, să vedeți ce pierdeți dacă nu ați pus niciodată mâna pe un PS2, Xbox sau Gamecube.

Omul din spatele jocului Beyond Good & Evil nu este altul decât Michel Ancel. Da, chiar el. Cum care Michel Ancel? Într-adevăr, surprinzător de puțin cunoscut, monsieur Ancel este creatorul seriei Rayman, care a pornit furios de pe PC-uri și a atins apogeul (unde altundeva?) decât pe console. În plus, Beyond Good & Evil face parte din noua generație de jocuri de la Ubi Soft, iar dacă vă mai și aduc aminte care sunt celelalte titluri (XIII, Prince of Persia - The Sands of Time), atunci vă dați seama că jocul de față este unul care merită toată atenția noastră.

De acolo până aici

Plaiurile mioriticei planete Hyllis, un paradis plin de culori vii și de animale ciudate, sunt amenințate de o rasă atât de extraterestră și de ofticată că hyllienii sunt mai fericiți decât alienu' de rând, încât se decide să pună osul întregii populații la treabă și să cucerească pașnica planetă. Tu, o „ea" brunetă, cu ochi mari și ruj verde pe buze, ești o jurnalistă de ocazie, grație aparatului foto lăsat de bunicu' și legilor locale care permit existența freelancer-ilor (nu ca la noi...). Suflet bun cu o casă mare, te oferi să ții în gazdă câțiva orfani până când, într-o zi, alienii atacă din nou și nimeresc exact peste casa ta. Instinctul matern (care, chiar dacă nu îl ai, îți va fi activat automat în joc) reacționează violent, iar nemernicii de alieni se trezesc ba fără o mână, ba fără un picior, ba deloc... Și chiar când credeai că totul s-a terminat cu bine, epuizarea fizică își spune cuvântul și nelipsitele viziuni își fac apariția. După care, tardiv (dar intenția contează), se înființează la ușa ta și trupele guvernamentale, înarmate până-n dinți, dar încete ca un melc. Și cum firul epic trebuia să continue cumva de aici, Jade (fătuca noastră) este contactată de organizația secretă și rebelă, The Iris Network (fără nici o legă-



Încă una și e gata articolul



Aaa... acolo! Nu... acolo! Mama ei de vecină, iară a uitat apa deschisă și curge pe tavan...



Pssst, băieții, schimbați niște valută?

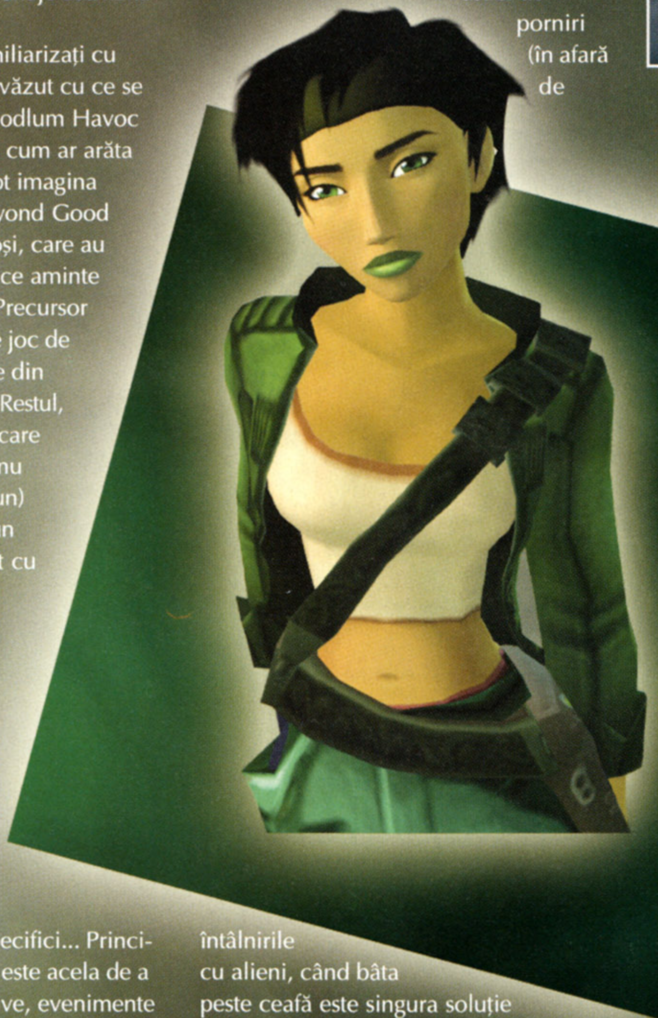
tură cu mătasea albă sau rock-ul pe cale de dispariție de la noi), care luptă nu numai împotriva alienilor, ci și împotriva melcilor de mai sus. De aici și până la descoperirea unui complot guvernamental monstruos, demn de X-Files, pus la cale de corupții din nivelurile superioare ale conducerii statului, nu mai este decât un pas, iar eu mă opresc, pentru că îmi aduc aminte de CVT, VCT, ADN, II și alte personaje asemănătoare de pe la noi...

Cei care nu sunt familiarizați cu acest gen de joc, dar au văzut cu ce se mănâncă Rayman 3: Hoodlum Havoc (sau își pot închipui cam cum ar arăta un Rayman în 3D), își pot imagina despre ce e vorba în Beyond Good & Evil. Celor mai norocoși, care au un PS2 acasă, le voi aduce aminte de Jak and Daxter: The Precursor Legacy (cam cel mai tare joc de acest gen), și vor înțelege din prima la ce să se aștepte. Restul, plebea, ignoranții și alții care seamănă cu noi (așa că nu puneți la suflet tot ce spun) trebuie să își închipuie un jump&run 3D, combinat cu elemente de adventure, action și multă, multă cafteală. Cam asta ar fi o definiție cât se poate de succintă și de „pe lângă" a genului în care se încadrează BGE.

Un pic mai încolo

Acum, să fim mai specifici... Principalul obiectiv al lui Jade este acela de a fotografia diverse obiective, evenimente sau altfel de dovezi ce pot incrimina guvernul, alienii și pe oricine altcineva pe care The Iris Network are râcă. Fotografiile respective (fiecare misiune necesită mai multe fotografii/dovezi pentru a fi dusă la capăt) vor fi apoi publicate în fițuica locală a rebelilor, cu ajutorul căreia pașnicii hyllieni vor fi determinați să pună mâna pe câte o sapă, o lopată, o armă albă, ceva de pe lângă casa omului, și să protesteze împotriva asupritorilor. Toate aceste fotografii vor fi realizate cu ajutorul aparatului foto personal care are un dublu rol: acela de a face poze (duh!), dar și de a permite jucătorului o vedere 1st person, cu zoom încorporat (altfel, jocul îți oferă doar o vedere 3rd person). Pe lângă misiunile oferite de Iris (și fără de care nu poți să avansezi în joc), aparatul de fotografiat poate fi folosit și în misiunile de documentare a faunei locale pentru muzeul din centrul orașului.

Chiar dacă Jade are la dispoziție un băț ceva mai șmecher cu care poate să rupă niscaiva alieni, jocul nu te obligă decât rar să recurgi la astfel de soluții violente. De fapt, chiar descurajează astfel de porniri (în afară de



întâlnirile cu alieni, când bâta peste ceafă este singura soluție viabilă). Majoritatea misiunilor te pun în situația de a te strecura printr-o bază plină de inamici pe care nici dacă vrei nu îi poți elimina, iar asta reprezintă unul dintre punctele forte ale jocului (și care îl diferențiază clar de restul titlurilor din acest gen). Astfel, gameplay-ul din BGE este orientat mai mult pe stealth decât pe action, iar modul în care este realizată această parte a jocului nu poate decât să îi încânte pe fanii jocurilor „stealthy", cu puzzle-urile sale inteligente, diversificate și originale. Diversele moduri de abordare a acestor puzzle-uri, precum și faptul că Jade are mai tot timpul alături de ea un alt personaj cu capacități speciale, de un real folos în timpul jocului, oferă câteva idei cu adevărat interesante, la care ceilalți producători de jocuri ar trebui să ia aminte. O altă componentă importantă a gameplay-ului din BGE, des întâlnită în mai toate jocurile de consolă, o reprezintă mini-game-urile oferite ici și colo în joc. Cursele cu barca proprietate personală sau jocurile întâlnite prin barul Akuda au o importanță majoră în „economia" jocului. Fiecare succes avut în aceste mini-game-uri îți aduce apoi bani sau perle, vitale pentru cumpărarea diverselor „med-pack"-uri sau upgrade-uri.


La o mică plimbare prin oraș...

Prea drăguț ca să fie adevărat

Prima impresie pe care ți-o lasă BGE nu este una tocmai îmbucurătoare (din punctul de vedere al unui jucător




...și o mică ieșire în larg

matur, care se așteaptă la un joc pe măsura vârstei sale): Jade meditând într-un decor de desene animate, cu o muzică de o profunzime spirituală mult prea vioaie în fundal și cu niște culori teribil de vii. „Joc pentru copii", îți vei spune instantaneu și apoi te vei întreba ce pilde (care nu o să-i folosească niciodată în viață săracului copil) o să încerce producătorii să-ți bage în cap. Și așa o să te trezești peste o oră, plimbându-te cu barca prin oraș, uimit de frumusețea inocentă a locurilor, și totul îți va părea cât se poate de normal. La o adică, am fost atât de bombardați cu jocuri violente și întunecate, încât am uitat că poți fi acaparat de un joc chiar dacă este drăguț, colorat, roz-bombon și politically correct. Stilul grafic din Beyond Good & Evil este atât de... curat și de naiv (în sensul bun al cuvântului), încât nu are cum să nu te impresioneze. În plus, personajele cu care este populată lumea din BGE, porcii care fac pe mecanicii, rinocerii atât de jamaicani încât mă surprinde că nu a încercat nici unul să îmi vândă ceva iarbă, rechinii cu probleme de atitudine sau berbecii care curăță pahare într-un bar plin de fum sunt niște apariții atât de surprinzătoare și, mai ales, atât de simpatic realizate, încât nu poți decât să-i îndrăgești. În general, toată tenta asta de desen animat *à la* Disney întâlnită în BGE este combinată cu câteva elemente foarte nelalocul lor și asta, chiar dacă sună stupid, se potrivește de minune. La o adică, intrați în barul Akuda sau porniți într-o cursă de bărci pentru a vi se oferi unul dintre cele mai ciudat de nebunești soundtrack-uri pe care mi-a fost dat să le întâlnesc într-un joc, și o să înțelegeți despre ce vorbesc.

Tocmai din cauza asta sunt îngrijorat pentru soarta jocului de față. După cum am spus mai sus, am devenit prea obișnuiți cu jocuri pline de violență gratuită pentru a mai avea curiozitatea să încercăm un joc simpatic, colorat, fără sânge și cu un personaj principal cu un bust prea puțin proeminent. De altfel, jocul nici măcar nu a intrat în Top40 al celor mai bine vândute jocuri în prima săptămână după lansare, ceea ce mi se pare o nedreptate îngrijorătoare și începe să-mi adeverească temerile de mai sus.

Înspre încolo

Singurele probleme pe care le pot reproșa acestui joc (deh, trebuie să găsesc și ceva de care să mă plâng) se referă la controlul personajului care, mai ales când ești obligat să iei cârmele bărcii, poate da câteva dureri de cap specifice oricărui joc de consolă. Dar nu este nimic grav și nu vă va deranja chiar așa de tare.

În rest, dacă e să vorbim de laude, Beyond Good & Evil este, fără doar și poate, cel mai bun joc de acest gen (da, chiar mai bun decât Jak and Daxter). Are o atmosferă unică și teribil de simpatică, un gameplay surprinzător de matur, dar accesibil, o grafică de zile mari, un soundtrack demențial... Ce mai, trebuie neapărat să-l încercați!

■ **Mitza**




Știi, pun pariu că dacă mă întorc, o să mă trezesc cu un monstru în față


Sabia Jedi... a, nu, asta e în alt joc...


Pregătire de cafteală

Titlu	Beyond Good & Evil
Gen	Action
Producător	Ubi Soft
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România Tel. 021-231.67.69
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.beyondgoodevil.com



Grafică	9/10
Sunet	10/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	9/10



Acesta este locul
în care mi-am încercat
cele mai bune mișcări
cu Rebecca.











Tony Haws's Pro Skater®, acum pe N-Gage™. Zboară pe skateboard ca Tony Hawk și alți 9 profesioniști de top. Ai opțiune multiplayer prin conexiune Bluetooth, pe trasee half-pipe la fiecare pas și străzi periculoase cu balustrade alunecoase. Trăiește revoluția jocurilor mobile online cu N-Gage™ Arena. Caracteristici online: shadow gaming • instrucțiuni • ponturi & sugestii • versiunea regizorului • **n-gage.com**

N-GAGE
NOKIA

oricine
oriunde



Civilization III: Conquests

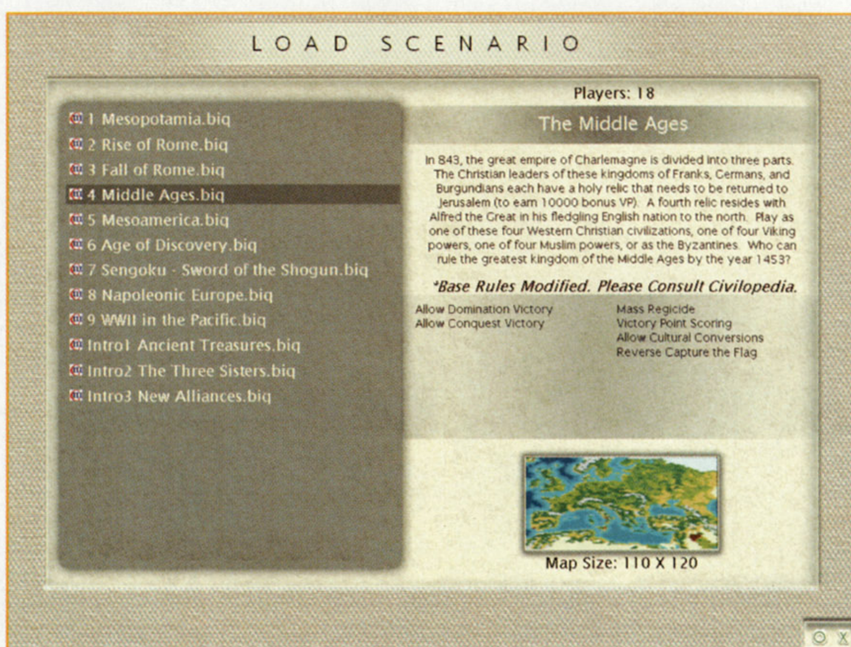
Cuceri-m-aş pe hărţile voastre!

Ca să fie lucrurile limpezi de la bun început, să le aşezăm în ordine: după Civilization III a apărut Civilization III: Play The World, urmat deunăzi de cel mai recent expansion pack – Civilization III: Conquests. După cum se vede treaba, cel puţin sub aspectul numărului de titluri, oamenii de la Firaxis nu au stat degeaba în preajma celei de-a treia versiuni a jocului de strategie conceput de nea Sid Meyer. Dar ce se află în spatele energicului nume de Conquests, în afară de speranţa de mai bine a unei întregi comunităţi de fani?

Civ III: Age of Empires

Ceea ce m-a frapat din start la Conquests, ca şi la Play The World, a fost efortul vizibil al producătorilor de a crea un joc de multiplayer/single player pe gustul tuturor. Contaminaţi probabil de febra shooter-elor de succes, Firaxis s-au decis să umfle numărul condiţiilor de victorie (adică al tipurilor de joc) cu tot felul de artificii împrumutate de la strămoşii de succes ai genului RTS. Şi, uite-aşa, pentru a învinge într-una dintre cele nouă cuceriri puse la dispoziţie de Civilization III: Conquests, trebuie să construieşti cele şapte minuni ale lumii antice, sau să transporţi un anumit număr de artefacte în Ierusalim (deşi artefactele făceau de obicei picioare care le scoteau din Ierusalim, mă rog...), trebuie să transporţi comorile noii descoperite Americi către Europa sau să faci faţă flotei japoneze care atacă Pearl Harbor ori corupţiei ce macină Imperiul Roman şi-l rupe în două, Occident şi Orient.

Evident, cele nouă cuceriri sunt, de fapt, tot atâtea scenarii destul de meşteşugit şi laborios lucrate pentru a oferi o alternativă mai variată clasicelor construcţii de civilizaţie cu care ne-am obişnuit deja de zece ani. Acuma, că unii sunt încântaţi de scenarii, iar alţii le privesc cu indiferenţă ori iritare, este o chestiune de gust personal. Cert este că producătorii lui Civilization III: Conquests au făcut un efort real şi serios de a ne oferi cât mai multe



Unele cuceriri aduc izbitor cu seria Total War. Vezi scenariile „Sengoku – Sword of the Shogun" şi „Middle Ages".







provocări pe un engine strategic de Civ III ce nu părea capabil la prima versiune de asemenea acrobații. Faptul că aceste cuceriri sunt disponibile și în multiplayer este ca o cireașă modificată genetic pe un tort poleit cu prea multă frișcă, dar îmbibat cu suficient sirop ca să nu te deranjeze la mestecat blatul un pic prea gros.

Dac-ar fi fost ca substanța principală a lui Civilization III: Conquests să fie cele nouă cuceriri, pentru mine, cel puțin, acest joc nu ar fi existat. Deduceți de aici, întâi, că eu nu sunt un iubitor de scenarii, ci un jucător de Civ extremist-ortodox, adică dintre aceia care consideră că jocul începe în epoca de piatră și se termină prin tipurile clasice de victorie din prima versiune de Civ III.

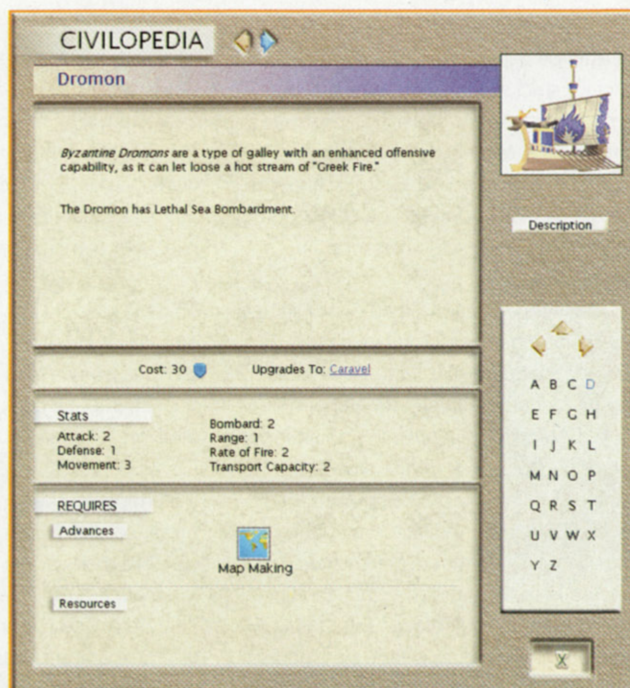
Deduceți, însă, în al doilea rând, și faptul că Civilization III: Conquests nu este doar o colecție oarecare de scenarii, cu iz de Test of Time, ci o versiune serios revăzută și adăugită a lui Civilization III și Civilization III: Play The World. Acesta este, din punctul meu de vedere, lucrul cel mai important în ce privește Conquests.

Coruptura de trecut

Ca orice român îngrozit de scurgerile de capital din buzunarul poporului în poporul buzunarului, mă tem de corupție. Și nu era corupție mai nașpa decât cea din Civilization III, care o depășea în proporții până și pe grăsulia sa surată carpatină... Micile ajustări aduse de patch-uri ulterioare sau de versiunea Play the World nu au rezolvat mulțumitor problema dimensiunii exagerate a corupției.

Dar iată că minunea pe care o ceream cu toții se poate produce, în sfârșit. Ea se numește Secret Police Headquarters și, deși este o Small Wonder, efectul ei este mare. Secret Police HQ acționează ca un al doilea Forbidden Palace, ceea ce permite întinderea unei civilizații pe suprafețe mai mari, fără pericolul apariției unui nivel exagerat al corupției. Schepsisul cu Secret Police HQ este că nu poate fi construită decât de guvernele comuniste – treci la comunism, faci poliție politică, apoi revii la democrație, iar efectul Secret Police HQ se păstrează.

O altă pârghie întru reducerea corupției este apariția unei noi categorii de specialiști, pe lângă mai vechii entertainer-i, oameni de știință și perceptori de taxe. Este vorba despre polițiști: un punct de corupție este transformat înapoi în venit de către un polițist. Pe lângă acesta a mai apărut un tip de specialist, inginerul civil, care adaugă două shield-uri la capacitatea de producție a orașului. Apariția acestor tipuri de specialiști este posibilă doar mai târziu în joc, după cercetarea anumitor elemente ale arborelui științific, dar ajută la creșterea atenției pentru fericirea populației, element destul de neglijat în jocurile de multiplayer.



Dromon-ul, nava pe care o pot produce numai, uraaa!, preferații mei – bizantinii!

Forever Friends

Este foarte bine că, de la Play The World încoace, în Civ III există multiplayer. Atât doar că, atunci când te aliai cu un oponent, nu puteai să împărtășești victoria cu acesta. Deci, orice alianțe ai fi făcut, era clar că la un moment dat trebuia să-ți trădezi prietenii, dacă voiai să câștigi.

Un pas către rezolvarea acestei situații este făcut în Conquests prin apariția conceptului de Locked Alliance. Este vorba despre posibilitatea de a te alia cu anumiți oponenți, victoria fiind obținută de către întreaga alianță, prin cumularea realizărilor membrilor acesteia. Problema



În centrul imaginii, lângă Memphis, este un vulcan. Ciuma sau erupțiile vulcanice apar în Civ III: Conquests pe post de calamități.



Poliția și inginerii civili – agenți ai prosperității.







este că această Locked Alliance nu poate fi realizată pe parcursul jocului, ci este specifică strict scenariilor. Astfel, într-un scenariu se pot prestabili atât compoziția alianței, cât și relațiile dintre multiplele alianțe ce pot fi create în același scenariu. O astfel de alianță durează de la începutul jocului până la sfârșitul acestuia și nu poate fi întreruptă.

Este limpede că în single player se pot face scenarii de Locked Alliance cu grămada, dar cum stau lucrurile în multiplayer? Aici nu există nici un scenariu cu Locked Alliance; excepție fac scenariile din cele nouă Conquests, adică prea puține și limitate. Aici intervine excelentul editor de Civ III: Conquests – editați un scenariu în care vă creați structura de alianțe care vă convine la momentul respectiv. Apoi jucați acel scenariu în multiplayer. Este drept că alianțele rămân bătute în cuie pe parcursul întregului joc, dar conceptul actual de Locked Alliance este, totuși, un început care deschide posibilitatea jocului în echipă. Și poate că nu este un lucru rău că este necesară o mai bună apropiere a jucătorilor de folosirea editorului de scenarii. Abia aștept net party-ul de sărbători...

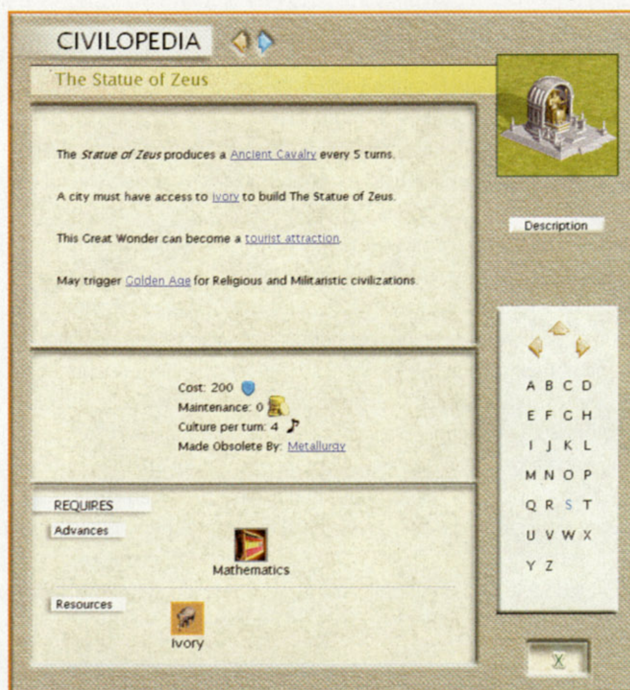
Nervos și fericit

Ceea ce mă calcă pe toți neuronii disponibili atunci când joc Play The World sau Conquests în multiplayer este faptul că există o latență între momentul în care dai o comandă unei unități și momentul în care respectiva unitate execută comanda. Vrei să deplasezi trupa cu pricina în stânga, apeși săgeată stângă și, după aproximativ o secundă, se produce și mișcarea. Chestia asta este EXASPERANTĂ! Și degeaba dai disable la animație, întârzierea execuției comenzilor rămâne.

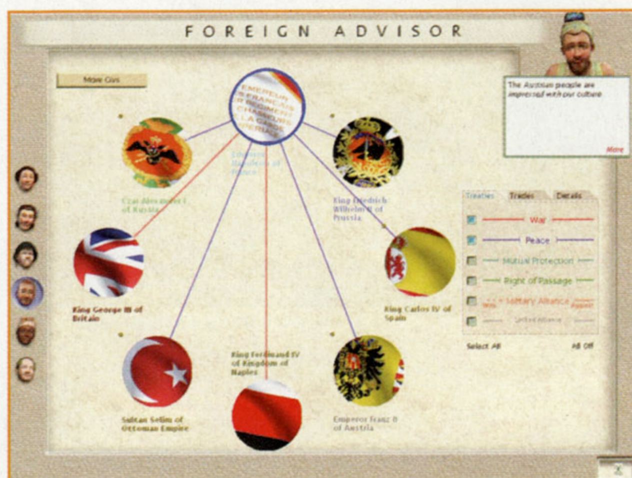
Mă rog, Civ III este un joc de strategie prea bun ca să poată fi înlocuit cu altul decât Alpha Centauri, așa că ori trecem pe acesta din urmă, ori suportăm cu stoicism mizeria asta infernală de bug al întârzierii. Ceea ce nu este neapărat un capăt de țară, dacă luăm în considerare mulțimea de îmbunătățiri adusă de versiunea Conquests a lui Civ III. Nu mi-ar ajunge jumate de revistă pentru a vorbi despre toate, așa că le-am punctat pe cele esențiale. Dar merită pomenită noua caracteristică de „atracție turistică" a anumitor minuni, ce aduc ceva bani după un mileniu de istorie. Sau apariția unor triburi noi, împreună cu două caracteristici, „agricultural" și „seafaring", care sporesc diversitatea jocului. Ori cele două noi tipuri de guvernământ, feudal și fascist. Sau posibilitatea anumitor trupe de a face sclavi din prizonieri, ba chiar și de a-i sacrifica ulterior pe aceștia pentru mărirea numărului de puncte de cultură acumulate (în America Centrală). Ori noile atacuri „sub acoperire" de care sunt capabile anumite unități.

Nu doar diversitatea sporită caracterizează Civ III: Conquests, cât rezultatul bunei conceperi a elementelor de noutate. Adică, important este faptul că s-a adus mai mult echilibru în joc, conform principiului că un joc de strategie bun este un joc în care orice naș își are nașul, orice unitate își are antidotul, și numai rațiunea jucătorului este cea care face cu adevărat diferența între oponenți. Sub acest aspect, Civilization III: Conquests este un vârf al domeniului. Să nu uităm, însă, că Civ III: Conquests înseamnă și mai multă distracție în single player, dar mai ales în multiplayer. Da, da, abia aștept următorul net party!...

■ Marius Ghinea



Două minuni, Statuia lui Zeus (aici) și Cavalerii Templieri, produc unități militare supermeseriașe.



Politica în Europa napoleoniană

Titlu	Civilization III: Conquests
Gen	TBS/Expansion Pack
Producător	Firaxis
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PII 400 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	www.civ3.com



Grafică	9/10
Sunet	10/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	10/10

9.2

Warlords IV: Heroes of Etheria

Ce vremuri frumoase au fost acelea în care s-a inventat TBS-ul! Ce impact măreț au avut acele jocuri ce conțineau cuvântul "heroes" în titlu! Până și cele cu "warlords" erau faine. Însă totul tinde să se ducă de râpă, grafica să se complice, iar restul să se simplifice, totul dezinventându-se cu succes. Consumatele jocuri Warlords au fost pe gustul unei foarte mari categorii de TBS-iști, cu hărți de sute de cetăți ce trebuiau cucerite, cu niște campanii mult prea întinse și cu prea



Dezinventarea TBS-ului

multe nopți albite. Dar cum toate au un început și un sfârșit, și invențiile se vor dezinventa la un moment dat.

Viteza e de bază

În celebra serie Warlords, care a culminat cu Warlords III: Reign of Heroes, trebuia să-ți folosești cel puțin trei extremități pentru a putea obține ceva de pe urma timpului pierdut. Aici însă, mulțumită campaniei internaționale de îndobitocire a gamer-ului, numărul extremităților necesare s-a redus la două, de fapt o pereche... din care, cu foarte puțin efort, putem să mai reducem una. Totul este să te uiți drept înainte și să adopți complicata tactică "următorul". Practic, la începutul fiecărui scenariu primești un contingent militar cu care pleci la luptă sau... mai aștepți până le crește numărul și apoi pleci. O grămadă de lucruri interesante lipsesc cu desăvârșire. Cel mai important dintre ele este faptul că nu mai ai economie absolut deloc. Îți trebuie bani doar ca să întreții armatele... a! și să faci upgrade la oraș. În rest, nimic. Dai End Turn până îți orbește mausul optic și aștepți să-ți crească armata. Slavă Domnului, măcar ai vrăji în cazul în care pui mâna pe un mage. Când ești tare, pleci și cucerești toate castelele de pe hartă, urmând ca misiunea să ia sfârșit. Jocul are și o poveste, normală, lipsită de proprietatea de a dezinventa și ea ceva. Măcar atât, pentru că în rest pur și simplu nu am ce spune.

Ajutor!

Aceste lucruri se întâmplă atât de des, încât încep deja să doară. După ce am jucat vreo oră, mi-am dat seama că, dacă nu am grijă, în 2-3 ani o să ajungă să-mi placă jocurile acestea cu tendințe leguminante. Practic, intri într-o pasă vegetală în care totul rulează automat. Nu este vorba de pasiune, ci de efect Bixtonim... da, adică îți trece criza pe moment, însă după aceea revine și mai în forță, iar nevoia de a prinde rădăcini pe scaun este tot mai acută. Și mai bagi o doză... ca după un an să devii o formă de relief. Pentru că am tot zis de grafică, aici lucrurile mă mulțumesc. Jocul este vizual frumos, chiar atrăgător, însă nu exagerat. Coloana sonoră merge, deși nu are nici o importanță. Adică la ce i-ar folosi o sonată unei ștevii sau unui fir de pătrunjel, nu? Aș fi vrut să-mi placă jocul acesta, însă riscul de a deveni dicotiledonat cu frunze cerate și pământ între degete mi s-a părut prea mare. Dacă voi credeți că merită, mă puteți chema oricând să vă ud.

Fotosinteză

Deși cuvintele nu pot exprima indignarea profundă pe care o simt, totuși o să vă rog ca alături de mine să scrieți petiții tuturor producătorilor de jocuri pentru grădinița de flori, în care să le spuneți că ceea ce fac ei este patologic. Suntem oameni și nu goblini, prin urmare avem nevoie de unt și nu de margarină.

Locke





Titlu	Warlords IV: Heroes of Etheria
Gen	TBS
Producător	Infinite Interactive
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România Tel. 021-231.67.69
Procesor	PII 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.warlords4.com

Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	3/10
Multiplayer	5/10
Storyline	7/10
Impresie	2/10

5.3

Broken Sword III: The Sleeping Dragon

George și Nico – celibatari sau cuplu?

Nu cu mult timp în urmă ați avut plăcerea de a-i primi în casele voastre pe George Stobbart și pe Nico Collard. Level a reușit să vă ofere două jocuri clasice ale genului adventure: Broken Sword I și II, care urmăreau pățaniile celor de mai sus. Conspirații, situații limită, confruntări cu unele dintre cele mai malefice personaje de care ați auzit până acum, ciocniri de intelect și toate cele ați putut urmări, cu prisosință, în cele două jocuri. Iată însă că Revolution Software au înțeles că nu ne putem sătura doar cu atât și au lansat și al treilea joc al seriei, Broken Sword III: The Sleeping Dragon. După cum este și normal, a treia parte a seriei nu putea să ne priveze de personajele principale (și nu numai) din primele jocuri. Nu de alta, dar parcă începusem să ținem la americanul isteț, dar cam necioplit, și la bunătatea aia de franțuzoaică, pe care deja o consideram pierdută, dată țopârlanului acela de peste ocean. Și totuși, nu este așa. A lipsit...

Întrebarea

George al nostru a fost atât de prost încât să nu aibă tupeul de a pune o simplă întrebare. După ce s-au terminat aventurile din partea a doua, americanul nostru s-a simțit un pic cam stingher. Nu vroia să renunțe la libertatea lui. Considera că este prea devreme pentru a se așeza și el la casa lui. Așa că i-a strâns timid mâna franțuzoaicei (americanii au o problemă serioasă cu exprimarea sentimentelor), s-a urcat în avion și pa. Dus a fost. Biata fată îi mai ținea încă poza pe un raft și se gândea din când în când la el. Nu-și dădea seama cu ce a greșit. La început, îi trecuse prin cap să-l sune pe un tip. Auzise ea de unul care face o emisiune. Parcă-i zicea: „D'amour". Vroia să-i scrie prezentatorului, Michele Radiu, și să-i propună să-l caute pe George, să-i ducă un buchet de flori și să-i ceară iertare pentru ce-a făcut sau ce n-a făcut. Poate reușea să-l aducă la emisiunea lui și acolo, în fața națiunii, ar fi căzut în genunchi în fața lui. Din păcate, nu și-a dus planul la îndeplinire. Michele ăsta nu prea era de încredere.

Acum, dacă este să o spun pe aia dreaptă, George este cam prost. Dacă ați vedea voi cum arată Nico, cred că ați arunca numai cu petale de trandafir în fața pașilor ei. Are o statură de vis și niște forme... Mamă! Anii n-au lăsat nici o urmă asupra ei. Ba, parcă mai mult au întinerit-o. Înaltă, zveltă, cu bustul tare și proeminent, Nico este visul oricărui bărbat.

Dar, ca în orice poveste frumoasă care merită jucată, lucrurile nu pot să se oprească aici. Nu știu dacă diavolul și-a băgat codița pe undeva sau Cel de Sus a trimis un înger să aibă grijă de frumoasa franțuzoaică sau, pur și simplu, este mâna destinului, dar cei doi se reîntâlnesc, într-o situație de viață și de moarte.


Începutul e întotdeauna mai greu


Avion, cu motor, ia-mă și pe mine în zbor.

Destinul

Viața are întortocherile ei. Cei doi pornesc pe urme diferite (unul de la asasinarea unui cercetător prin Congo, celălalt de la uciderea unui deștept în calculatoare, plin de coșuri, din Paris) și ajung să se reîntâlnească datorită legăturii dintre cele două cazuri.

În cele din urmă, povestea este plină de neprevăzut, captivantă, cu tot felul de secrete de descoperit, de personaje de salvat, de lume de scăpat de la distrugere, de templieri și neo-templieri (ăștia-s de după modernism). Jucătorul va avea ocazia să se plimbe printr-o mulțime de locații, de la Congo până în Irlanda, Franța sau estul Europei. Fiecare locație are farmecul și specificul ei. Realizarea lor este excelentă. De fapt, prin Broken Sword 3, seria a făcut marele pas la grafica 3D. O grafică foarte bine realizată, bine gândită, cu aplecare spre finețuri (vă vorbeam de nurii franțuzoaicelor). Fețele sunt expresive și bine retușate. Dacă tot este să găsesc și ceva rău, cred că se puteau folosi mai multe poligoane la realizarea chipurilor, deoarece există o oarecare nesincronizare între sunet și mișcările buzelor. Texturile obiectelor au căpătat în sfârșit personalitate, deși parcă sunt prea colorate câteodată.

Interacțiuni

Prin ultima parte a seriei, jocul a mai făcut un pas: lipsa mausului. La început am fost de-a dreptul îngrozit de ideea de a juca un joc pe calculator fără maus. Este evident că jocul a fost creat și pentru console, de aici o interfață ce utilizează un număr de butoane egal cu cel al unui gamepad. După o scurtă perioadă de acomodare, interfața și-a dovedit însă ușurința în utilizare. Pur și simplu am folosit degetele mâinii drepte pentru mișcare, iar cele ale stângii pentru interacțiunea cu mediul. Lucrurile nu puteau fi mai simple. De asemenea, inventory-ul este accesibil, iar obiectele din el ușor de folosit. Pentru realizarea combinațiilor dintre elementele din inventory s-ar putea să avem mai multe bătăi de cap, dar nu pentru multă vreme. Până la urmă, totul este intuitiv.

Ceea ce m-a deranjat însă a fost faptul că nu există o opțiune de genul „always run”. În joc vom avea de mers, și vom merge mult, iar să străbați totul cu pas de melc este cam mult. Singura soluție care-ți rămâne este să stai tot timpul cu degetul pe Shift. Doar atunci alergi. Dacă toate jocurile ar fi așa, cred că ne-am alege cu scleroză la degetul mic.

După cum știți, punctul în care o dau în bară jocurile third-person, 3D, importate sau construite și pentru console, este mișcarea camerei. De aici vine întotdeauna problema, dar pot să zic că Broken Sword III este făcut cu mai mult cap. Bineînțeles că există o perioadă de acomodare, dar în general camera nu pune probleme deosebite. În clipa în care ne deplasăm dintr-o locație în alta și unghiul camerei se schimbă, personajul va continua să se deplaseze pe aceeași direcție pe care o avea înainte. Numai dacă ne vom opri, va trebui să reconsiderăm tastele ce trebuie apăsate pentru o anumită direcție. Însă nu totul este în regulă la cameră. Din cauza perspectivei destul de înguste, există momente în care zona pe unde trebuie să înaintăm este destul de ascunsă, iar găsirea soluției devine în





Ea este bunătatea



Ei, e dură, nu?!



Actriță trebuia să mă fac!

cele din urmă o chestiune de noroc.

O altă schimbare vine de la interacțiunea cu NPC-urile. De data aceasta nu mai putem să alegem propoziția cu care să continuăm discuția, ci, prin alegerea unui simbol, vom stabili doar subiectul pe care să evolueze dialogul. În cele din urmă, totul se reduce la a consuma toate subiectele pe care le putem discuta cu personajul respectiv. Însă câștigul cu care vine partea a treia a jocului este umorul. Nu vreau să spun că acesta a lipsit în primele două părți, nici vorbă, dar acum par a fi unele dintre cele mai bune dialoguri pe care le-am auzit într-un joc. Sunt pline de haz, cu o urmă de ironie fină, iar NPC-urile sunt alese cu grijă ☺. De exemplu: o fostă dansatoare de cabaret a cărui bărbat a părăsit-o pentru o cântăreață, o femeie agent de circulație care este de fapt adeptă a nu-știu-cărei organizații de demascare a extratereștrilor și lucrează undercover etc. Farmecul dialogurilor vine și de la vocile personajelor și de la accentul specific fiecăruia. Unele expresii sunt de-a dreptul încântătoare.



Aventură

După ce-am jucat acest joc, nu am putut decât să mă bucur că adventure-ul pur nu numai că nu a murit, ci a devenit chiar mai puternic. Broken Sword III este un adventure clasic, unul în care personajul nu moare (în situațiile în care totuși ai murit, jocul te reia cu 4-5 secunde înainte de nefericitul eveniment pentru a încerca să scapi de data aceasta), dar în care trebuie să-și pună mintea la contribuție. Există puzzle-uri clasice, există altele mai noi, cu niveluri diferite de dificultate, dar fără să te pună în situația de a te da cu capul de pereți deoarece nu găsești rezolvarea. În mai puține cuvinte, este un joc la fel de plăcut, dacă nu chiar mai plăcut decât primele. Inovațiile introduse de producătorii nu au reușit să-l îndepărteze de la linia primelor, iar jocul își păstrează , fără îndoială, aceeași savoare. Jucați-l!

■ Sebah



Castelu' lu' ăla rău!



Căutări în straturi de slănină

Titlu	Broken Sword III: The Sleeping Dragon
Gen	Adventure
Producător	Revolution Software
Distribuitor	THQ
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	16 MB
ON-LINE	www.brokenswordgame.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	9/10

8.8

Trainz Railroad Simulator 2004

Din nou pe şine

... cum adică pe şine?! Pe nimeni, domnule! Adică în sensul de şină de tren, nu de "cine". Pentru că am lămurit această paranteză, se pare că Auran a tot comunicat cu fanii apropo de versiunea de Trainz care a fost şi pe CD-ul nostru full şi s-au gândit că ar fi timpul pentru un update. Când şi-au dat seama câte vor de fapt să facă, şi-au zis că atât din punct de vedere al marketingului, cât şi... de fapt, din punct de vedere al marketingului, cel mai bun lucru ar fi lansarea unui nou joc.

Aceeaşi pălărie

... dar cu o "different" Mărie. Pentru că tot au luat o asemenea decizie, s-au pus oamenii pe treabă. Au luat vechiul engine 3D, care era deja suficient de pretenţios, şi, în primul rând, i-au înmulţit poligoanele. Au mai adăugat o serie de obiecte, clădiri statice sau funcţionale (cele industriale), diferite vehicule, de la automobile până la buldozere şi fadrome, unele cu funcţii precise, altele pentru demonstrarea necesităţii achiziţionării unei noi plăci video. Peste şi pe sub acestea au mai aruncat nişte vertex shadere, pixel shadere şi un set complet de particule şi umbre, lucru ce a dus la reducerea incredibilă a frame-rate-ului, până aproape de dispariţie. Însă din alt punct punct de vedere, peisajele arată acum mult mai frumos, chiar excelent, iar lumina se reflectă surprinsă de pe suprafeţele curbe.

... plus că e mai bogată

Partea cea mai frumoasă a jocului este reprezentată totuşi de adăugirile tehnice, cu scop funcţional, sau măcar semi. Jocul conţine în jur de 50 de modele de locomotive şi vagoane (cele mai multe aparţin vechiului Trainz), care pot îndeplini acum scopuri precise, fiind animate prin introducerea în proporţie de 100% a funcţionalităţii industriei. Partea fizică şi de simulare a fost dusă un pic prea departe, însă nimic nu se compară cu sentimentele pe care le ai atunci când conduci fără probleme o locomotivă cu aburi şi cu... oameni. Majoritatea fiinţelor omeneşti au rămas în continuare imobile... dar poate că e mai bine aşa. După cum spuneam, introducerea industriei sub formă complet funcţională va face ca acest joc să aibă în general scopuri mult mai bine conturate. S-ar putea zice că jocul are acum şi o componentă economică... de fapt chiar o are, însă tu, ca mecanic de locomotivă, te mişti în paralel cu ea, fără o implicare directă. Şi mai de fapt, aşa este şi normal să se întâmple.

...şi fizicul!!!

Dacă primul Trainz se adresa unei mase mai mari de gameri, Trainz Railroad Simulator 2004 are tendinţa de a fi un pic prea dedicat celor cu rude mecanici de locomotivă. Deşi are două moduri de joc (DCC, respectiv Simulator), cel din urmă este mult prea stimulant pentru a te mulţumi cu DCC-ul. Însă aici apar probleme, care se rezolvă cu timpul. Dacă nu mere, puteţi folosi AI-ul... da, Auran vă oferă controlul mai multor trenuri conduse de mecanici AI-ici, cărora le puteţi da comenzi clare şi specifice. Cu alte cuvinte, diversificare fără prea mare bătaie de cap.

În concluzie, Trainz 2004 este o versiune mai bună, mai frumoasă (şi fizic) decât primul Trainz, ceea ce... zic eu, e un lucru bun.

■ **Locke**



Expresul de Santa Fe

Titlu	Trainz Railroad Simulator 2004
Gen	Simulator de tren
Producător	Auran
Distribuitor	Just Trains
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.auran.com/TRS2004



Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8.5

The Lord of the Rings: The Return of the King

Trei sunt căile ce trebuie urmate

Acum un an, PS2-urile au rămas blocate când au văzut ce joc a scos Electronic Arts pentru hardware-ul lor. Era vorba despre LOTR: The Two Towers. Jocul a fost foarte reușit și puțin cunoscut la noi – reușit datorită licențelor pe care le are Electronic Arts asupra filmului și poveștii, și puțin cunoscut din cauza preferinței românilor de a folosi PC-urile în defavoarea consolelor (într-un cuvânt, prețul). Acum, probabil din cauza românilor, EA a lansat al doilea joc și pentru PC, lucru pentru care le rămân îndatorat... ca român.

Unde apare Gandalf

Având în vedere că începutul general a fost prezentat într-un alt articol, voi încerca să mă restrâng voinicește la un început mai actual, particular, cu alte cuvinte, la cel de față. Vechiul joc ne lăsa undeva pe la bătălia pentru Helm's Deep. În Return of the King, toate socotelile încep odată cu descinderea cavalerului pe cal alb, alături de cei 5000 de cavaleri pe cai obișnuiți. Vei intra brusc în pielea Vrăjitorului Alb și vei lovi în stânga și în dreapta până când se va termina lupta. Poți lovi și după aceea, dar în alt joc. Evident, Uruk'Hai-ii și orcii vor fugi spre Insengard și vor avea ghinionul să intre prin proaspăt crescuta pădure a Huorn-ilor. Și uite așa, destinația lor devine un vis neîmplinit, motivele fiind de ordin forestier. Mai departe, jocul, spre deosebire de cartea lui Tolkien, încearcă


Amplasare ciudată a balistelor


Upercut de Staf

să urmărească linia filmului pe cele trei planuri prezente acolo. Astfel, episoadele aventurii video se vor axa pe trei căi, una a vrăjitorului cu misiunea lui cu tot, cealaltă a regelui cu sabia lui cu tot și a treia a hobbit-ului cu „mai preșăsu" lui cu tot. Nu cred că are rost să vă vorbesc despre storyline pentru că voi acuzat de plagiat. Plus că nu am plătit la Tolkien Enterprises pentru a putea spune că „Tolkien a zis aia" sau „Tolkien a zis ailaltă". În principiu, există diferențe mai mari sau mai mici față de celebra carte, atât în joc, cât și în film. Însă linia de bază este aceeași și, evident, foarte bine realizată.


Natură moartă

Spre mijlocul lui Middle Earth

Așadar, pe linia hobbit-ului, Master, Preșăsu și SAM trebuie să facă în așa fel încât să ajungă deasupra lui Mount Doom și să privească inelul cum dobândește temperatură și pierde energie potențială. După cum spunea cineva, nimeni nu a zis că va fi ușor. Pentru ca acest lucru să se întâmple și Tolkien să-și poată termina cartea, au apărut celelalte două căi. Pe de o parte, Gandalf Albul trebuie să se gândească cum să facă să pregătească „calea" pentru întoarcerea regelui, iar pe de altă parte, cei trei crai în frunte cu Aragorn trebuie să facă treaba cea mai multă și mai grea: bătaia. Din motive de non-disclosure, nu vă pot spune, de exemplu, că va trebui să vă bateți cu regele celor morți (și nici că, de fapt, în The Knights of the Old Republic, Sith Lord-ul ești tu). Acestea, ca de altfel multe altele, trebuie descoperite, culese și digerate bine. Și uite-așa, inelul se strânge în jurul ochiului lui Sauron, lucru ce se reflectă și în joc prin faptul că la sfârșit cele trei căi se vor întâlni. Dacă aveți nervii tari, veți putea admira urletul trist al Golem-ului atunci când cade printre microunde. Dacă nu, pe net există niște save-uri care vă dau liber la tot arborele misionar.

Tehnica e totul

Calitatea și numărul combo-urilor care pot fi cumpărate cu experiența de luptă sunt impresionante și extrem de greu de reținut. Poate că veți învăța să le folosiți pe toate, deși nu sunt necesare. Nu am folosit decât patru sau cinci pentru fiecare erou în parte. Un lucru foarte frumos implementat este așa numita „bară de perfecționare" care, după un anumit număr de reușite, va deveni albastră, adică perfectă. Veți primi astfel un bonus de câteva secunde care face ca nimeni și nimic să nu mai poată să vă stea în cale... exceptând poate monitorul. Luptele sunt foarte bine realizate, cu tot ceea ce este necesar: zgomote, torente de luptători dezlănțuiți și tot tacâmul.

Din punct de vedere grafic, engine-ul 3D nu este unul foarte pretențios, cu excepția fumului și a efectelor particulare. Arată suficient de bine și oricum veți uita de el după primele două minute. La fel ca în vechiul joc, și aici există acele superbe treceri de la film la decor 3D. Fanii filmului (și, mai puțin probabil, cei ai lui Tolkien) vor gusta adânc din aceste scenarii. Pe de altă parte, acest joc rămâne unul pentru console, lucru ce va fi simțit permanent de cei atașați foarte puternic de PC. Despre sunete pot spune că poziționarea 3D este o realitate și, dacă dispuneți de instrumentele necesare, imersia va fi totală. Singurele lucruri negative evidente se referă la designul anumitor niveluri. Cel mai frustrant este acela al fugii după lupta cu regele morților. Totul se surpă, iar tu trebuie să te ferești de bolovanii ce cad din tavan și să mai și lupți cu hoarde întregi de monștri. Aici nu vei avea nevoie de skill, ci de mult, mult noroc. Personal, mi-a lipsit acest ingredient și am reluat același nivel de 18 ori. A fost un pic prea mult. În rest însă, dificultatea jocului este în limite decente.

LOTR până când?

În concluzie, am și eu o anumită curiozitate legată de timpul care va trece până când această nebunie Tolkien va lua sfârșit. Cărțile sunt într-adevăr extraordinare și această febră comercială legată de poveștile lui mi se pare că denotă lipsă de respect față de autor. Sunt sigur că foarte mulți dintre fanii lui Tolkien sunt revoltați de diferitele forme pe care universul său le-a căpătat. Sincer, nu am nimic cu Tolkien Enterprises, dar poate că ar trebui să mai strângă țeava cu licențe, măcar așa, de formă. Nu vreau să mănânc chips-uri și biscuți Frodo, nici salam Gandalf. Pe de altă parte, filmul este clar o capodoperă.

■ Locke

P.S. Din păcate, sunt puține imagini din film, iar modul multiplayer este doar de tip cooperativ, de pe același calculator... Bleah!

Titlu	LOTR: The Return of the King
Gen	Action
Producător	EA Games
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	lotr.ea.com



Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	8/10
Storyline	10/10
Impresie	9/10

8.8

The Lord of the Rings: War of the Ring

După Dolly, acum Tolkien

Nu vă voi mai bălmăji despre Tolkien și despre toată măgăria care iese din cărțile lui. Am făcut acest lucru în articolul de The Hobbit, ca de altfel și Locke, în articolul său despre The Lord of the Rings: The Return of the King. După cum ați putut să vă dați seama din cele două articole menționate mai sus, nici unul dintre noi nu este de acord cu toată această panaramă care iese din universul fantasy prezentat în trilogia Stăpânul Inelelor. De data aceasta voi scrie despre clona de Warcraft III, în speță The Lord of the Rings: War of the Ring. Dacă voi credeți că jocul al cărui review îl citiți acum este un joc original, vă înșelați amarnic. Nu prezintă nimic nou față de Warcraft III, în afară de poveste și unități, dar acest lucru era evident. Având în vedere că jocul este făcut de cei de la Sierra, mă așteptam ca jocul să fie cel puțin satisfăcător, dar nu este bine să-l privești ca pe un succes evident, deoarece riști să îl consideri chiar mai prost decât este în realitate. Sper să nu fie cazul acum, pentru că mi-ar părea rău să îi dau o notă mică și să vă induc în eroare, doar pentru că mă așteptam la mai mult, iar el este doar OK.

Gloria lui Sauron

După cum suntem obișnuiți din restul strategiilor jucate până acum, și în LOTR: War of the Ring există campanii diferite cu fiecare dintre cele două forțe implicate în conflict. Veți putea juca în campania care este de partea Binelui și în cea care este de partea Răului. Producătorii jocului au găsit normal și ne sfătuiesc să jucăm prima dată



campania cu cei buni, cu toate că, dacă ar fi să le iei în ordine cronologică, ar fi fost mai bine să se poată începe cu cea a celor răi. Partea în care joci cu orcii se petrece cu câteva mii de ani înaintea episodului prezentat în trilogie și în campania cu oamenii, dwarfii și elfii, și descrie, cu aproximație, modul în care Sauron a reușit să întineze lumea cu atingerea sa diavolească, cum a pus mâna pe Isengard și cum a putut ține sub control atâția ani teritoriul luat cu forța de la elfi. În partea a doua a jocului, prima după recomandarea producătorilor, vei recuceri și curăța tot ce a atins Sauron în campania orcească. Recomandarea mea este să jucați cu orcii mai întâi pentru a avea o continuare fluentă a poveștii. Tot ce v-am spus acum este, în linii foarte largi, povestea jocului.

Pentru a vă face o idee și mai concretă asupra ei, vă voi spune câteva dintre lucrurile pe care vei fi nevoit să le faci în ambele campanii. Mai întâi trebuie să știți că jocul nu urmărește de-a fir a păr cartea. Producătorii și-au permis să mai umble câte un pic la firul epic al poveștii și să-l adapteze într-un fel aparte, pentru a se putea potrivi unei strategii. Nu se putea urma pe de-a-ntregul ce știm noi din carte, deoarece nu se putea explica în nici un fel necesitatea de a construi baze, de a face upgrade-uri și de a cerceta întregi ramuri tehnologice. Jocul are, din nefericire, și niște lacune în poveste, goluri pe care dacă stai să le analizezi, cei de la Sierra nu le-au umplut de nici o culoare. Să vă și explic de ce: prima misiune a campaniei elfo-pitico-umane are ca scop urmărirea și capturarea gollum-ului. După ce nu este prins nici în a doua misiune, acesta dispare cu tot cu inel sub protecția lui Sauron, dar inelul apare în posesia lui Frodo spre sfârșitul acestei campanii. Nu se spune nici de ce Sauron nu a luat direct inelul lui Smeagol și nici cum a ajuns în posesia lui





Dușmanii față în față



La Hanu' Ancuței

Frodo. O nebunie povestea asta. În fine, trecem peste... Alte misiuni mai sunt cele în care se asediază Minas Morgul, atacul asupra celor din Helm's Deep, cucerirea Dol Guldur-ului de către Sauron ş.a.m.d.

Gameplay sau nu

Alt minus al jocului apare la gameplay. Este cunoscut că unul dintre punctele forte ale unei strategii care se respectă este tehnologia şi avantajul pe care ea ţi-l aduce pe parcursul jocului. Cu toate că şi în The Lord of the Rings: War of the Ring există destule upgrade-uri, nu te vei folosi de ele, deoarece forţa unităţilor este inegal distribuită, nefiind pusă la punct o balansare a caracteristicilor unităţilor. Aşa că, în campania de partea Binelui am folosit doar arcaşii elfi, nedetectabili de către unităţi normale, cu toate că în majoritatea misiunilor puteam beneficia şi de puterea brută a dwarfilor şi de iuţeala călăreţilor din Mordor. Nu era nevoie: puterea de atac a arcaşilor elfi este eficientă împotriva oricărui tip de unitate inamică.

De partea cealaltă sunt uruk-hai sau horadrim slayer, combinaţi cu wrath. Unităţile de elită ale orcilor fac faţă oricărui tip de unitate inamică, iar wrath-ul este necesar într-un grup, deoarece este singurul care poate detecta unităţile ascunse. Restul trupelor sunt doar de umplutură, dar măcar au avantajul de a fi ieftine.

După cum îi stătea bine unei clone Warcraft III, nu puteau lipsi nici eroii. Aceştia sunt destui la număr: întreaga pleiadă a trilogiei, plus alţi câţiva, fiecare cu propriile sale abilităţi speciale. Unul dintre cei mai tari eroi este Saruman, care poate să fure orice unitate a inamicului, cu excepţia eroilor. Pe lângă aceşti eroi, în War of the Ring s-au mai implementat şi aşa-numitele Fate Powers. Acestea sunt asemănătoare cu puterile oferite de zei în Age of Mythology şi se pot folosi în funcţie de Fate Point-urile pe care le ai. Acestea se obţin în funcţie de câte unităţi inamice ai distrus. Cu cât mai multe puncte, cu atât mai multe puteri ale sorţii poţi folosi. Altă întrebuinţare a acestor Fate Points este obţinerea abilităţilor speciale ale eroilor şi posibilitatea de a-i învia în cazul în care au murit. Destul de interesantă această găselniţă cu Fate Points şi Fate Powers.

Ce se vede, ce se vede?

Nimic nou sub soare. Engine-ul folosit în The Lord of the Rings: War of the Ring seamănă foarte mult cu cel din Warcraft III, deci nici măcar nu merită menţionat felul în care arată. Aceeaşi posibilitate de a apropia cât de cât camera de unităţi, dar fără a o putea roti, aceleaşi culori ţipătoare pretutindeni, acelaşi fum şi aceleaşi mişcări. Cred că aţi prins ideea. Sunetele nu sunt nici ele o capodoperă, fiind aceleaşi din Warcraft III, doar vocile şi cuvintele fiind diferite.

Cam ăsta ar fi The Lord of the Rings: War of the Ring şi tot ce înseamnă el pentru noi. Fanilor Warcraft li s-ar putea părea că e un add-on şi aşa ar putea să-l şi primească dar, din nefericire, el este un joc de sine stătător, cu propria sa poveste. Nu este cine ştie ce şi nu prezintă prea mare interes.

■ **Koniec**

Titlu	The Lord of the Rings: War of the Ring
Gen	RTS
Producător	Liquid Ent./Sierra
Distribuitor	VU Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.warofthering.com



Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	8/10
Storyline	8/10
Impresie	5/10

6.8





Vine nucleara



Vin ciorile

The Hobbit

Ce păcat, ce păcat
Că piticul s-a-necat

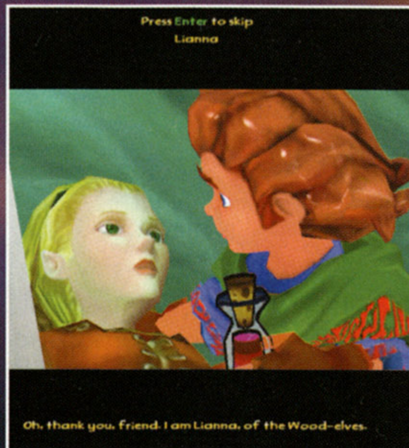


Tătuca Tolkien mai are un motiv să fie mândru de succesorii săi. Sierra a intrat în nebunia „Tolkien franchise" pentru că nu se putea să nu sară și ei pe plăcinta care se cheamă The Lord of the Rings. Nu de alta, dar sunt bani de supt și orci de omorât. The Hobbit este cel de-al patrulea joc bazat pe trilogia inelară căruia i se face review în acest număr al revistei. Dacă ne strofocam, era chiar al cincilea deoarece mai dădusem peste un viitor joc tolkienesc, un MMORPG ce are la bază universul Middle Earth. În halul în care se bat ăștia pe licențe, se pare că pe la anul prin vară, LEVEL se va transforma în The Next Level of the Orcs Kicking Ass Team. N-ar fi fain? Sunt sătul până peste cap de tot tam tam-ul ce se face în jurul lui Aragorn, Sauron, Saruman și mai știu eu cine. A fost fain la început, ba un film, ba un pac pac câmpenesc, dar acum parcă întrec orice limită. Nu mai moare Frodo ăla odată... O să îl caut prin toți Carpații și o să îi tăbăcesc fundul dacă mai fuge mult cu inelul ăla. Vă dați seama că dacă mai apar multe jocuri bazate pe poveștile lui Tolkien, nici nu o să mai avem ce să jucăm. Imediat o să apară Half Life 3, în care joci rolul unui Legolas pierdut prin Black Messa Compound cu peste 250.000 de ani înainte să se nască Gordon Freeman, un Legolas care rupe orci, care, la rândul lor, îi dau naștere lui Mister X, tatăl lui Wolverine, salvatorul păpușilor Barbie din universul PacMan. Gata. Dacă mă mai gândesc mult la asta, parcă văd că o să apară și un film cu Susan Sarandon în rolul unui Tom Cruise intergalactic, ce îl salvează, din greșeală, pe Sauron din ghearele a doi predatori de bine.

Frăția inelului a murit

... sper eu. The Hobbit este cartea precedentă trilogiei ultracunoscute. În respectiva carte află lumea cum de-a ajuns inelul în comunitatea hobbitiană și ce rol a avut Gandalf în toată tărășenia ce a urmat. Jocul urmărește pe un plan asemănător peripețiile lui Bilbo Baggins, un amărât de hobbit ce se trezește tras de către atotvrăjitorul Gandalf și hoarda lui de pitici într-o aventură ce îl depășește. Totul pornește într-o dimineață, după ce Bilbo tocmai a servit cel de-al treilea mic dejun. Se făcea că Gandalf, fiind prin zonă, îi calcă pragul lui Bilbo. Brusc, fiind în lipsă de personal, îl trăsnește o idee cumplită și îl atrage pe săracul piticot în aventura vieții sale. Vrăjitorul omnipotent însoțea o gașcă de alți pitici, dwarfi pe numele lor concret, aflați într-un quest de preamărire a strămoșilor lor. Ei se aflau pe drumuri de o grămadă de vreme și căutau comoara unui dragon nenorocit ce furase setul de argintărie al bunicului unuia dintre dwarfi. Ca niște cinstiți negustori ce se aflau, piticii au


La ciuperca fără nume



Cu prietena la un suc


Tu ești Mircea?

plecat să recupereze posesiunile de drept ale rasei lor, plus să mai ia câte ceva din averile grofului de dragon, doar așa, ca despăgubiri. Problema parșivă în care se găseau ei era una de ordin organizatoric, nebeneficiind de serviciile unui hoț de profesie, un desăvârșit lăcătuș mecanic care să poată umbla la clanța de la intrarea în caverna dragonului.

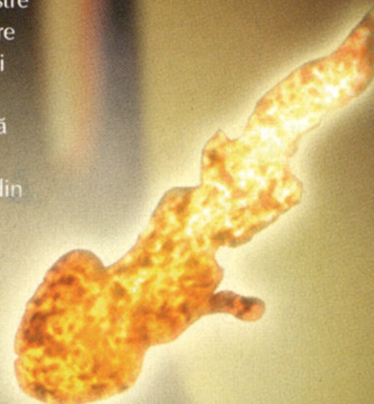
Iete că așa a picat Bilbo în găleata fără fund a aventurilor cu multiple valențe cinegetice, fiind cel pe care a căzut măgăreața șperaclului fenomenal. Ce îl deranja pe el nu era că a fost atras fără milă în aceste peripeții care nu îl priveau în nici un fel, ci faptul că el nu se pricepe deloc la lăcătușerie. Tot ce știe este să mănânce de cinșpe ori pe zi fără să i se aplece. Și așa se trezește Frodo... ăăăă... Bilbo că pleacă spre tărâmul fermecat unde un dragon sălășluiește de mii de ani, fără să deranjeze pe nimeni în special, doar niște oi, așa... în general. Pe drumul spre faimă și glorie, dar de-a lungul căruia pe mulți prieteni i-a lăsat pe marginea drumului, Bilbo se împrietenește cu niște lupi, mănâncă un șnițel vienez în timpul unei vizite de curtoazie la niște prieteni ogrii, găsește fermecătoarea sabie fermecată Sting, care luminează ca neonu' când se apropie dușmanul și se stinge ca bricheta când aceștia pleacă.

Multe și nenumărate sunt aventurile celor câtiva prieteni pe care îi prinde noaptea de multe ori prin păduri sinistre și pline de cârcăieți lugubri la înfățișare și negri la inima lor împietrită. Dar aici nu este momentul și nici timpul să vă împui capul cu prostii, ci trebuie să vă vorbesc în detaliu despre un joc mirobolant, extraordinar de original din punct de vedere al poveștii și cu personaje despre care nu a mai auzit nimeni până acum. Nici nu îmi trece prin cap de unde le-a venit o asemenea inginerie de poveste pe care nimeni până acum nu a mai folosit-o. Șapca jos în fața lui Sierra!

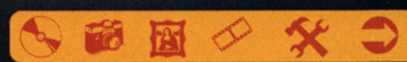
Dar lumea a supraviețuit

Bilbo se tot strecoară prin tot felul de văgăuni, care mai de care mai artistic făcute... în viziunea unui hobbit. Din nefericire, jocul arată așa cum e: nasol. Nu tu acolo o fetiță mai acătării, un cal mai magnific sau un dwarf mai bărbos. Totul este cam fad și, cu toate că mai are unele scăpări drăguțe de peisaje, per total este un mare ... cu moț. Impresionant stă la partea sonoră. Fulminant! Timp de ore întregi asculți toate uverturile tolkienice posibile, cu un recital Cotabiță de zile mari. Ce pot să mai zic... puneți repede mâna pe niște bani și fuga la magazin. Măcar pentru recitalul Cotabiță, și tot merită. Mai mult de atât nu vi-l pot lăuda. Nu pot.

■ Koniec

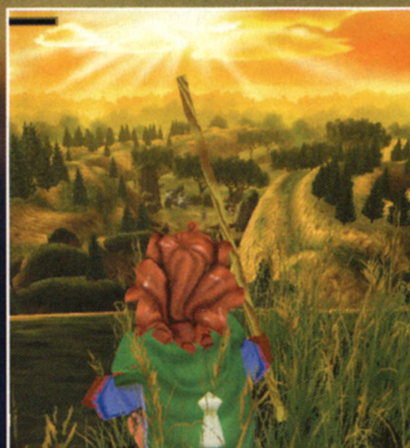


Titlu	The Hobbit
Gen	Action
Producător	Sierra
Distribuitor	VU Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 450 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	hobbit.sierra.com



Grafică	4/10
Sunet	4/10
Gameplay	4/10
Multiplayer	N/A
Storyline	2/10
Impresie	1/10




Peisagiu


Ăsta parc-ar fi Gandalf

Star Wars: Knights of the Old Republic

Pentru că trecutul e mai bun

Am văzut primul film din seria Star Wars când eram prea mic ca să înțeleg ceva. Însă mi-a plăcut... Am revăzut întreaga serie (de fapt, doar primele trei filme) mulți ani mai târziu, în timp ce mâncam un sandviș (al naibii sandviș, de m-a ținut atât) și mă chinuiam să văd ce se întâmplă pe monitorul din fața mea. Mi-a plăcut și mai mult. Cel puțin ediția revăzută, modificată și îmbunătățită m-a uns la suflet. Curse printre copaci, alieni mici și păroși lângă alții la fel de păroși, dar mari și răi, roboți gigantici, Darth Vader care e un alb cu voce de negru... ce mai, un clasic! Și apoi m-a pus naiba (a se citi: The Dark Side) să îmi cumpăr bilet la cinema pentru Episode I: The cum îi zicea... După ce că am stat în primele rânduri și îmi fugea privirea dintr-o parte într-alta a ecranului ca să citesc subtitrările de mi-am sucit gâtul, filmul m-a și dezamăgit pentru că a fost clar o porcărie. George Lucas, ia-ți forța și fă altceva cu ea, numai filme nu! A urmat episodul doi, care nu a făcut altceva decât să confirme că seria Star Wars e pe ducă și că Natalie Portman e totuși bună. Câțiva ani (și câteva sute de produse comerciale bazate pe licența Star Wars) mai târziu, m-am trezit în fața lui Knights of the Old Republic, gândindu-mă cât de jalnic mi se pare universul ăsta Star Wars. La o adică, nu ai cum să respecți o licență, un univers (fie că este folosit într-un film sau într-un joc) care se încăpățânează să folosească aceeași introducere de doi bani, cu un text galben chinuindu-se să se îndepărteze în spațiu, înclinat numai atât cât să nu poți citi nimic pe el, numai pentru că în '77 era o chestie ultimul răcnet și super-originală. Oameni buni, lucrurile evoluează! Trezirea! Că vă mor fanii...



Bine ați veni pe Arrakis! ...ăsta, Tatooine!

BioWare...

Trebuie să recunoașteți că singurul succes notabil din ultimul timp al întregii licențe Star Wars s-a datorat jocurilor pe calculator, și vorbesc aici despre Jedi Knight. Un joc SW care a reușit, după mult, mult timp, să cucerească publicul și criticii. Și deși Jedi Knight este fără îndoială un joc de excepție, nu a excelat la capitolul băgat_în_boală_fanii_-Star_Wars, producătorii orientându-se mai mult pe gameplay decât pe crearea unei atmosfere fidele universului din care face parte. Bravo lor, au făcut o treabă bună și au o bere de la mine data viitoare când trec prin oraș...

Și aici intră în scenă BioWare, care reușesc să spargă gura târgului de Xbox-uri cu un RPG pe care toată lumea îl declară ba jocul anului, ba jocul anului, ba jocul anului... pe Xbox, evident. Probabil că domnul Lucas este foarte fericit în momentul ăsta, iar fanii nu înțeleg cum de a apărut un joc atât de bun, bazat pe universul SW, la un timp atât de scurt după celălalt succes în materie de jocuri (Jedi Knight). Noi ne scărpinăm în creștet și, din diferite motive (ori că nu avem o consolă din aia, ori că nu a venit jocul pentru Xbox în redacție), așteptăm versiunea pentru PC ca să verificăm dacă ăia, consoliștii, au dreptate sau ne-au speriat degeaba.

Și așa te trezești pe o ditamai navă a Republicii, nervos (sau nervoasă, după preferințe) nevoie mare că te atacă nefericiții ăia de Sith și, până să îți dai seama ce se întâmplă, Koniec se închide trei nopți la rând în redacție și îl găsești de dimineață bolborosind că „e fain jocu' acesta", cioLAN fumează țigară după țigară, nervos că și-a stricat salvările, iar Locke joacă NFS Underground, dar cu siguranță se oftică pentru că nu are timp și de KotOR.

Cei de la BioWare au preluat ideea lui taica Lucas din ultimele filme și au decis să plaseze acțiunea jocului cu mai mult de 4000 de ani înainte de tot ce ați știut până acum, când Darth Vader și a lui Death Star nu erau nici măcar în stare de concept îndepărtat. Doi dintre cei mai mari maeștri Jedi, Revan și Malak, au căzut de partea răului (Dark Side) și se pregătesc să conducă armatele Sith împotriva Republicii. Revan este omorât într-o luptă legendară de și mai celebra Bastila, unul dintre cei mai puternici Jedi la vremea aceea, dar Malak își continuă lupta și amenință din ce în ce mai mult Republica și stabilitatea întregului Univers. Tu, trezit devreme pe nava de care vă spuneam mai înainte, pornești să o găsești pe Bastila și să o ajuți să înfrângă forțele Răului.

...sau de ce George Lucas ar trebui să se pensioneze

De ce? Pentru că cei de la BioWare (canadieni faini, că doar nu suntem americani ca să facem mișto de ei pentru asta) au reușit să realizeze ceea ce nici unul dintre cele mai



recente Episoade nu a putut: să mă atragă din nou în universul Star Wars și să mă facă să-l îndrăgesc mai mult ca niciodată. Faptul că au plasat acțiunea jocului departe de ceea ce știam până acum a reprezentat o decizie mai mult decât salvatoare, pentru că le-a permis să exploateze universul Star Wars fără a recurge la deja atât de cunoscutele personaje sau evenimente, dar păstrând în același timp legături destul de puternice cu originalul ca să nu te simți pierdut printre noutăți.

Mai mult decât atât, modul în care este structurată povestea, felul în care evoluează și faptul că tu ești implicat până-n gât în ea (și asta se simte) reușesc să te facă să te simți ACOLO, important și mai ales atent la și fascinat de toate detaliile lumii care ți se arată în fața ochilor. De-a lungul jocului vei avea posibilitatea să călătorești pe mai multe planete, mai mult sau mai puțin cunoscute, din universul Star Wars (Tatooine, Korriban etc.), fiecare dintre acestea dezvăluindu-ți o nouă față a mediului politic, economic, militar și ce mai vreți, în care îți desfășori activitatea. De la complexitatea situației planetei pe care se află academia Jedi (cavaleri îndeajuns de buni încât să încerce să salveze lumea, dar prea puțini ca să ajute populația propriei planete), până la schimbările extreme prin care trece Korriban (unde populația de Wookie preferă să intre în sclavie pentru a putea supraviețui) sau la soarta Taris-ului (mândria Republicii), toate acestea reușesc să creeze un univers complicat și tocmai de aceea credibil.

Mai mult decât atât, personajele din joc contribuie și ele la crearea unei atmosfere Star Wars veridice. Fiecare dintre acestea (și mă refer aici în principal la cele din party-ul tău) are o poveste pe care o vei descoperi pe măsură ce avansezi în joc. Și, în plus, încetul cu încetul se vor dezvolta relații nu numai între personajul principal (tu) și cele secundare, dar chiar și între personajele din party-ul tău, ceea ce este un lucru mai mult decât interesant.

În plus, poate cele mai impresionante aspecte ale jocului, care ajută enorm la atragerea jucătorului în universul Star Wars, sunt engine-ul grafic și

Sunt eu. Cu ochelari și rău!




O zi perfectă pentru plajă

partea de sunet, ambele excelent realizate. Modul în care sunt concepute locațiile din joc, alături de calitatea excepțională a engine-ului grafic (luptele sunt un deliciu vizual), face din Star Wars: Knights of the Old Republic unul dintre cele mai atrăgătoare și mai impresionante jocuri din ultima vreme. Cât despre sunet, pe lângă soundtrack-ul cu care sunt familiarizați toți fanii Star Wars, veți fi plăcut surprinși de calitatea vocilor, profesionist realizate, ca pentru orice joc de buget mare, care se respectă.

Însă ceea ce face cu siguranță deliciul celor care trăiesc experiența KotOR este faptul că jocul îți oferă posibilitatea de a fi rău sau bun, de a merge pe Dark Side sau pe Light Side, de a omorî inocenți sau de a ajuta pe toată lumea... Asta nu ar avea nici o valoare dacă nu s-ar resimți în joc. Nu este cazul aici pentru că, pe lângă influențele acestor alegeri asupra gameplay-ului (despre care o să vorbesc mai încolo), direcția pe care o urmează personajul tău (spre Dark sau spre Light) se resimte dacă nu în evoluția generală a poveștii, măcar în fiecare dialog și în atitudinea celorlalte personaje față de tine.

A fi sau a nu fi rău

Să detaliem... Star Wars: Knights of the Old Republic este primul joc în care am ales să merg complet pe un personaj căzut de partea răului. La început a fost o decizie de moment. De vreme ce Koniec deja pornise în joc cu scopul de a face numai bine și de a uda floricele, în timp



ce plânge la fiecare răsărit de soare pe Taris, eu am ales (de dragul unei mai mari „palete" de experiențe) să îmi bag picioarele și sabia laser în toți și în toate.

Să vă spun însă despre conceptul de RPG din spatele lui SW: KotOR. Jocul de față se bazează pe regulile AD&D disponibile într-o campanie mai mult decât celebră, construită pornind de la universul Star Wars, dar cu reguli Advanced Dungeons&Dragons. Ultimul joc de la BioWare, bazat pe regulile AD&D, pe care am avut ocazia să-l joc, a fost Neverwinter Nights, iar ideea că Star Wars: KotOR mă va pune în fața acelorași extrem de complexe reguli mă speria un pic. Nu mă înțelegeți greșit... NWN este un RPG foarte bun, însă faptul că te punea în fața atâtor opțiuni din care nu puteai să alegi decât o fracțiune putea deveni stresant. Acum nu știu dacă ăsta este motivul pentru care lucrurile s-au mai simplificat în KotOR. Poate că aceasta se datorează faptului că jocul a fost gândit pentru Xbox (care nu prea are jucători obișnuiți cu așa ceva) sau, pur și simplu, campania AD&D Star Wars nu este atât de complexă precum celelalte. Cert este că toată această simplificare mi se pare de bun augur. Nu vă neliniștiți, jocul rămâne un RPG în care îți ridici în nivel personajele după cum vrea mușchiul tău, însă opțiunile sunt mai restrânse, ceea ce îți permite să te concentrezi mai mult (zic eu) asupra personajului, în loc să îți bați capul ofticându-te că nu ai ales nu-știu-ce putere specială.

Revin la posibilitatea de a alege între Dark Side și Light Side... Deși la început această alegere nu pare să influențeze altceva decât modul în care te privesc cei din jur sau cât de dur poți fi în conversații, lucrurile se schimbă mai încolo. Mai exact din momentul în care devii Jedi și ai acces la diverse puteri speciale, mulțumită Forței pe care o ai în tine.

Forțele speciale pe care le poți dobândi și folosi de-a lungul jocului se



Ce se întâmplă dacă ești Dark...



... sau dacă ești Light

împart în două mari categorii: Dark și Light (Ce surpriză!). Cele Light sunt de obicei puteri defensive (heal-uri sau diverse protecții), pe când cele Dark sunt mai mult ofensive și extrem de destructive. Cu cât ești mai mult spre Dark sau spre Light cu personajul tău, cu atât ești mai eficient în folosirea puterilor aferente. Dacă ești Dark, atunci un Force Lightning (putere Dark) îți va consuma mai puțină Forță (care este limitată, dar se regenerează cu timpul) decât un Heal (putere Light), și invers. Astfel, jocul te obligă cât de cât să mergi pe extreme: ori foarte rău, ori foarte bun. Asta nu înseamnă că nu poți să fii cât de cât neutru, dar în cazul acesta atât puterile Light, cât și cele Dark îți vor consuma la fel de multă Forță.

Care este diferența și care sunt avantajele celor două extreme? Dacă o iei pe calea Binelui, vei avea posibilitatea de a ajuta mai multe personaje, de a face mai multe side-quest-uri și, evident, de a câștiga mai multă experiență. Însă calea Răului este mai rapidă. Nu de alta, dar nimeni nu îți dă puncte de Light dacă nu omori pe cineva, însă poți fi sigur că o să fii „răsplătit" dacă bagi laseru' în fiecare amărât ce face greșeala să-ți ceară ajutorul.

Limitare sau nu?



V-am spus mai înainte că cei de la BioWare au simplificat cât de cât conceptul de RPG din KotOR, reducând numărul de opțiuni cu care să-ți bați capul. Ei bine, nu s-au oprit numai aici. Un lucru care m-a deranjat a fost faptul că, deși ai control asupra avansării în nivel a celorlalte personaje din party-ul tău, nu ai cum să le influențezi evoluția spre Dark sau spre Light. Mi se pare un pic ciudat faptul că, deși au participat (cu o oarecare reticență, dar ce contează...) alături de mine la toate măcelurile de inocenți, copii și bătrâni în care m-am băgat mai mult decât bucuros, restul personajelor din party-ul meu au rămas la fel de senini, buni și împăcați cu sine. Tocmai am avut o discuție cu Mike pe tema asta și, după ce am ajuns să disecăm toată telenovela cu Darth Vader și fi-su, ne-am lăsat păgubași și am decis că scopul scuză totuși mijloacele, însă tot nu e frumos ce se întâmplă. De asemenea, mi se pare absolut aberantă introducerea unui skill de Persuade în cazul celorlalte personaje decât cel principal, când de vorbit și de interacționat cu alte NPC-uri nu poate decât el (sau ea... sau ce v-ați ales voi).

Ați fost și am fost obișnuiți în ultima vreme cu RPG-uri care sunt sinonime cu un gameplay neliniar (Morrowind, Gothic), așa că Star Wars: Knights of the Old Republic s-ar putea să vă surprindă tocmai prin îndepărtarea de acest gen de gameplay. Nu spun că jocul de față este unul liniar, însă este destul de departe de cele două exemple pe care vi le-am dat mai sus. În schimb, KotOR pune la dispoziție jucătorului o poveste mult mai bine lucrată și o sumedenie de quest-uri alternative care o să vă țină ocupați într-atât de mult încât o să uitați de liniaritate, neliniaritate...

Un alt lucru ce îl diferențiază pe KotOR de restul RPG-urilor apărute în ultima vreme este sistemul de luptă. Acesta este asemănător celui din seria Baldur's Gate (normal, tot BioWare sunt responsabili), adică o luptă real-time cu o opțiune de pauză, care îți permite o planificare mai atentă a acțiunilor. În party ai trei personaje diferite (din cele nouă câte poți alege în total), fiecare cu puterile și armele sale, și asta permite o mare diversitate de tactici în lupte.

E de bine

BioWare au reușit să ne pricopsească cu un alt hit. Un RPG mai puțin complex ca și concept decât restul jocurilor pe care le-au lansat ei până acum, dar mai „concentrat", mai atmosferic și mai bine lucrat din toate celelalte puncte de vedere. Singurele probleme deranjante sunt cele legate de cerințele de sistem (jocul se mișcă îngrijorător de prost pe anumite sisteme, dar asta se va rezolva probabil odată cu primul patch oficial) și de path-finding-ul care poate da dureri de cap.



Swoop Race... unul dintre minigame-urile din joc


Mai dăm un lightning și apoi trecem la treabă

Limitările au fost foarte bine gândite și balansate, cu multe alte avantaje (o mulțime de side-quest-uri, minigame-uri, povești de dragoste etc.).

Poveste frumoasă, impresionantă din punct de vedere grafic și al naibii de acaparantă.

RPG-ul anului, dar numai în contextul în care nu a prea avut concurenți în 2003 (Gothic II fiind mai mult un add-on decât un joc de sine stătător).

Mai vrem!

■ Mitza

Titlu	Star Wars: Knights of the Old Republic
Gen	RPG
Producător	BioWare
Distribuitor	LucasArts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.lucasarts.com/products/swkotor



Grafică	10/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	9/10
Impresie	10/10

9.4

Need for Speed Underground

Atenție!
Cauzează dependență!



Una dintre mașinile mele!

Am întâlnit și români fericiți. Își instalaseră Need for Speed Underground și-l jucau la nebunie. Am întâlnit și români nefericiți. Își instalaseră același joc și erau dezamăgiți rău. Am întâlnit și români indiferenți. Îi durea în partea dorsală de jocurile pe calculator. Nu știu exact care este situația în țară, dar la noi s-au format deja tabere. Unii pro, alții contra. Probabil că ești cool dacă ești de partea Underground-ului, iar adepții curselor ilegale din România și-au găsit o nouă Biblie. De partea cealaltă, probabil ești prea doct dacă nu-ți place arcadeaua. Oricum ar fi și de oricare parte v-ați afla, ascultați-mă: jocul ăsta creează dependență.



Desenele de pe mașină fac toți banii

Fără bâte

Nu cu mult timp în urmă, poliția română făcea un control de rutină prin mașinile pe care le găsea pe drum. Ce găseau lângă scaunul șoferului: bastoane, bâte de baseball, pulane, răngi. Românul era pregătit pentru orice s-ar întâmpla pe drum. Te supără unul, nu te lasă altul să i te bagi în față, mai vine un maimuțoi care te înjură, trece unul pe trecere de parcă ar fi în curtea lui tac-su? Ce faci? Nu mai stai la discuții, parlamentări, scuze. Rezolvi problema din prima: scoți capul pe geam, îi spui să-și mute cotețul la fiare vechi, agiți bastonul deasupra capului, îl sperii bine de-i sar mucii și, dacă dă din plisc, îi mai dai și una în cap. Așa, de control, altă dată să stea în cotețul lui și, dacă se poate, în parcare. După care te întorci mândru la mașină, râzi cu prietenii care săriseră și ei că, de, prietenii la nevoie se *cunoaște*, și povestești apoi o lună ce era să pățești tu pe stradă.

Dacă vreți să scăpați de astfel de elemente sau dacă sunteți unul dintre ele și v-ați săturat să întâlniți tot felul de moluște ce nu pot să facă față unui bărbat adevărat, atunci vă ofer eu soluția: Need for Speed Underground. E de ajuns să vă cumpărați jocul, să-l instalați, să dați sonorul un pic mai tare și ați scăpat de toți idioții de pe stradă. O singură problemă ar mai fi: nu încercați ce ați văzut acolo pe arterele orașelor. Se poate lăsa cu victime.

Fără cotețe

Un alt avantaj imens pe care vi-l aduce jocul este faptul că scăpați de cotețe. Nici măcar prima mașină pe care o veți avea în Need for Speed Underground nu va fi un coteț. Nu de alta, dar nu prea poți compara un Golf 4 sau un Ford Focus cu o Dacie. Ce să mai zic de mașinile pe care le veți obține după ce câștigați câteva curse? O nebunie, nu alta. Dacă aș avea și în fața blocului mașina din joc, atunci... Hehe. Mai bine nu spun ce.

M-am oprit în primul rând asupra mașinii, deoarece este elementul central al jocului. Nu cursele în sine, nici victoriile, nici locul în clasamentul underground nu contează atât de mult cât mașina. De fapt, toate celelalte sunt mijloacele prin care poți să obții cea mai tare mașină din lume. Din acest punct de vedere, mașina seamănă foarte mult cu un personaj dintr-un RPG clasic. Există o mulțime de elemente ce contribuie la construirea ei: spoilere, capote, neoane, eleroane, modificări la motor, la frâne, cauciucuri, jante, diferite vopsele care de care mai ciudate, o groază de abțibilduri de la diferiți producători, precum și componentele pe care le realizează aceștia. Cred că dacă ar fi să enumăr mulțimea de modificări ce pot fi aplicate mașinii, aș epuiza toate paginile revistei. Avantajul





Go! Go! Go!



Stați! Așteptați-mă și pe mine!

unui număr atât de mare constă în mulțimea de posibilități de personalizare a mașinii. Prin urmare, fiecare va putea să se laude cu mașina lui, cu designul acesteia și combinația pe care a reușit să o facă. Fără falsă modestie, trebuie să vă spun că a mea arată cel mai tare și este cea mai bună. ☺

Producătorii au încercat să implice jucătorul și prin povestea jocului. În principiu, trebuie să te descurci în lumea underground-ului, în lumea curselor ilegale de mașini. La fiecare cursă, avem posibilitatea de a alege o sumă de bani pe care o pariem și care, în urma victoriei, va intra în visteria noastră. Banii însă nu sunt totul. Ne trebuie și prestanță, respect. Pentru aceasta trebuie să avem o mașină cât mai spectaculoasă, cât mai agresiv modelată. Aceasta ne aduce puncte la prestigiu și, odată cu ele, posibilitatea de a deschide noi și noi modalități de personalizare. În cele din urmă este un cerc vicios din care nu poți să ieși decât jucând mai departe, și mai departe, până descoperi că nu mai ai ce să-i pui: nici la performanță, nici la înfățișare. Atunci poți să intri on-line și să le demonstrezi tuturor că ești cel mai adevărat.

Diversitate

Să fii un pilot underground de top înseamnă că trebuie să-ți dovedești calitățile în mai multe tipuri de concursuri. Există curse simple de sprint, în care trebuie să termini primul. Mai există și circuite, cu mai multe tururi. De asemenea, există liniuțe. Adică trebuie să scoți totul din mașină pentru a ajunge primul la finalul unei străzi drepte. Acestea sunt deosebit de spectaculoase, mai ales că mai intervine și traficul, care poate să-ți scoată peri albi la viteza aia. Circuitele de drift au fost slăbiciunea mea. Virajele prin derapaj mi-au plăcut întotdeauna. Câștigătorul este stabilit pe puncte, iar punctele vin în funcție de perioada derapajului, de viteza și de unghiul la care a fost executat. Însă grijă mare să nu atingeți marginile, pentru că adio puncte și adio multiplicatori. Knock-out-ul este o cursă foarte enervantă, dar am supraviețuit și acolo.

AI-ul competitorilor este unul dintre cele mai agresive pe care le-am întâlnit până acum. La un moment dat ajung să intre în tine numai așa, ca să nu te lase în pace. Pe hard devine de-a dreptul frustrant uneori. La fel și traficul. Viteza ajunge să fie fenomenală, iar reacțiile pe care trebuie să le ai te califică din prima la rangul de pilot de MiG. Drept să vă spun, mai trebuie să ai și noroc. Fără baftă, de la un punct încolo nu prea mai ai șanse să câștigi.

Toate traseele se află în același oraș. Frumos construite. Din păcate, deși numărul de curse se ridică la peste o sută, intervine o oarecare monotonie. De cele mai multe ori schimbările dintre ele constau doar într-o altă străduță sau alt viraj. Nu există varietatea pe care am găsit-o în World Racing, de exemplu. Din punctul meu de vedere se puteau totuși construi mai multe.

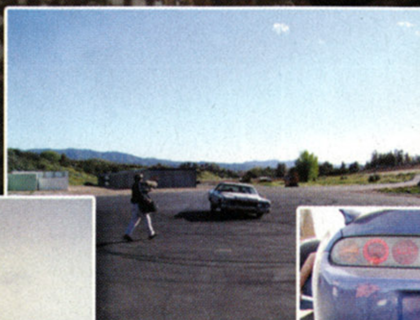
Atmosfera

Bogăția de lumini, culoare, poligoane și tot ce contribuie la realizarea graficii nu putea să nască decât un joc ca-n Neckerman (o vorbă veche, din popor). Modelele mașinilor sunt create excelent. Totul lucește de parcă atunci ar fi ieșit de pe porțile fabricilor. Inclusiv asfaltul parcă ar fi făcut într-un laborator japonez supra sterilizat. De asemenea, senzația de viteză este dată de prelungirea obiectelor și de încețoșarea zonelor dimprejur. Efectul este foarte bine creat, dar foarte obositor pentru ochi. Jocul devine psihedelic. La un moment dat începi să ai vedenii și când te plimbi pe stradă.

Din păcate, nu există nici un fel de damage al mașinilor. Pur și simplu acestea nu pățesc nimic, orice ai face cu ele. Nu tu aripi rupte, nu tu roți desprinse, nimic. Dar ce vorbesc despre astea? Nici măcar un far spart nu există! Este drept că în ciocniri mai crapă geamurile, însă numai în filmulețul aferent. După aceea, după ce a revenit mașina pe traseu, nu are nimic. E nouă!

O atmosferă de zile mari, ca cea a jocului, nu putea fi creată fără un sunet de calitate. Motoarele, ciocnirile, claxoanele, dar mai ales muzica, contribuie din plin la realizarea acesteia. Muzica, în special, este superbă. Jocul are o coloană sonoră de zile mari, potrivită perfect senzației de viteză pe care vrea să ți-o inducă.

Dacă erați curioși să vedeți, să simțiți, să vă dați seama cum se face sunetul la un joc cu mașini, iată câteva imagini. Vorbesc de la sine.









Mulţi... prea iuţi

Una dintre componentele cele mai importante pe care NFS Porsche 2000 le-a avut bine implementate a fost multiplayer-ul. Acest lucru a fost determinant pentru succesul acelui joc. Cum NFS HP 2 nu intră în discuţie, deoarece calitatea sa a fost clar îndoielnică, nu rămâne decât să aruncăm o privire asupra multiplayer-ului jocului de faţă. Din punct de vedere single player, NFS Underground este clar reuşit, însă la nivel de multiplayer lucrurile stau uşor diferit. Electronic Arts a dorit să facă un lucru unic, adică acela de a-i aduna pe aceleaşi servere atât pe jucătorii versiunii de PC, cât şi pe cei cu versiunea de Xbox. Nu ştiu dacă din acest motiv, dar EA nu a creat în NFS Underground decât posibilitatea de a juca on-line, pe serverele lor. Sincer, nu înţeleg de ce nu a implementat şi suportul pentru LAN, când ştiau ce succes le-a adus acest lucru pentru NFS Porsche 2000. Am presupus că cei de la EA au dorit să reducă pirateria, cu alte cuvinte, să dea numai celor cu variantele originale posibilitatea de a juca în multiplayer. Însă nu se justifică, deoarece serverul nu cere autentificare, deci nu verifică protecţia. Poate pur şi simplu nu i-a interesat, sau portarea jocului de pe consolă pe PC a creat probleme producătorilor. Totuşi, dacă aveţi o conexiune minimă de cablu, puteţi juca on-line, pe serverul EA, dar cu probleme de lag. Deşi nu sunt foarte deranjante, ele există şi pot crea necazuri într-o cursă mai importantă. Modul de joc este simplu: fie provocaţi pe cineva în mod direct şi jucaţi „unu la unu”, fie creaţi un joc în care pot intra încă maxim trei jucători. Şi multiplayer-ul, ca şi single player-ul suportă toate cele patru moduri de joc – circuit, sprint, drag şi drift. Serverele au un sistem de ranking foarte clar. Astfel, dacă aveţi maşină bună şi skill, s-ar putea să intraţi în TOP 10. Dacă nu vă simţi în stare sau vreţi să folosiţi o maşină predefinită, atunci Unranked Games scrie pe voi. Aşadar, cu o conexiune acceptabilă la net, jocul merge suficient de bine on-line. Pe dial-up nici măcar să nu vă gândiţi să încercaţi, pentru că nu veţi reuşi. Sincer, nu sunt de acord cu această abordare... dacă mai ţinem cont şi de faptul că update-ul nu se poate face decât exclusiv on-line, atunci nu am decât să pedepsesc acest joc fără nici un fel de resentimente.

■ **Locke**



Schimbarea

EA se află pe primul loc în topul vânzărilor. Scot cei mai mulți bani din această industrie. Aceasta înseamnă că au Gigei cu cap acolo. Adică oameni d-ăștia deștepți rău care pot să-ți spună încotro se îndreaptă piața, de unde scoți bani acum și în viitor, cărui trend trebuie să i te alături. De aici vine și schimbarea atitudinii lor față de Need for Speed. Primele semne au venit de la NFS HP2. Nu mai era vorba de realism, de simulare, de diferențieri în funcție de carosabil, mașină, vreme etc. Ceea ce contau erau imaginea, senzația, numărul de exemplare vândute etc. Linia deschisă de NFS HP2 a fost urmată și evidențiată de ultimul produs al seriei: Need for Speed Underground.

Prin urmare, există două criterii pentru a judeca NFS U, în funcție de acestea rezultând și valoarea pe care i-o acordăm. Primul ar fi cel al distracției, al atmosferei, al frumuseții, criteriu prin prisma căruia jocul de față este unul excelent, superb, nemaipomenit, incredibil. Celălalt criteriu, din perspectiva celui înnebunit de simulare, de dificultatea conducerii unei mașini sport, duce la transformarea jocului într-unul de toată jena, un kitsch pe care nu merită să dai doi bani, făcut numai pentru a lua ochii, cu sute de mii de luminițe, luciri și alte alea.

NFS Underground aduce cel mai mult cu primul Need For Speed. Este un arcade de zile mari, pentru cei care nu fac herpes când aud acest cuvânt. Cel puțin nouă, redactorilor, ne-a plăcut. L-am jucat și-l mai jucăm încă. Am devenit dependenți de viteză.

■ Sebah

Titlu	Need For Speed Underground
Gen	Arcade Racing
Producător	EA Games
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.needforspeed.com



Grafică	9/10
Sunet	10/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	7/10
Storyline	8/10
Impresie	8/10

8.3

Dungeon Siege: Legends of Aranna

Mai nou, mai frumos, mai complicat

Când acum ceva vreme am pus mâna pe Dungeon Siege, mi s-a părut că am găsit un înlocuitor de succes pentru Diablo II. Și am jucat, m-am enervat și mi-am dat seama că acestui joc îi lipsea totuși acel ceva care te înnebunea la jocul de la Blizzard. Pe alte meleaguri, jocul a avut succes, fapt care i-a motivat pe cei de la Microsoft Games să mai încerce o dată marea cu degetul.

Standalone

Primul lucru care mi s-a părut pozitiv în legătură cu acest joc a fost faptul că este standalone. Nu aveți nevoie de Dungeon Siege pentru a juca acest expansion. Mai mult, veți putea folosi toate adăugirile și modificările pe care le aduce expansion-ul pentru a juca originalul... iar lista este foarte mare. Privind de undeva de departe, acest add-on nu pare foarte diferit. Aceeași introducere bruscă în acțiune, fără o prefață prea lungă, același stadiu de „nimeni" în care te afli, aceeași senzație de „nu știu ce să fac". Acțiunea are loc în Regatul lui Ehb, un mic stat care se învecinează cu Plain of Tears. După cum știți, această zonă a fost permanent aflată sub incidența forțelor Răului. O grămadă de mari răi au avut tot timpul câte un în cui împotriva celor ce duceau o viață lipsită de griji. Acum, unui și mai mare rău, Shadowjumper, i s-a pus rău pata pe locuitorii acestui regat, în special pe o rasă veche de vrăjitori numită Utraeans. Motivele nu se prea cunosc, însă se vor afla cu timpul. Pe de altă parte, eroul tău are o problemă: este orfan. Părinții au murit amândoi în condiții destul de misterioase, în timp ce luptau cu alt reprezentant de frunte al celor răi. Și uite așa, pe de o parte sapi după Shadowjumper, iar pe de altă parte încerci să afli ce s-a întâmplat cu părinții tăi. Dotat cu un cuțit, voință și lipsa liberului arbitru, eroul vostru va încerca să vă respecte cu sfințenie clicurile de maus.



Staff-ul Stelelor

Problema cea mai mare este faptul că Shadowjumper este pregătit să folosească Staff of Stars pentru a-și atinge scopul. Evident, acest staff este o armă extrem de periculoasă, care este în stare să radă cam tot ceea ce se află pe suprafața lumii locale, Aranna. Ei bine, cine altul îl poate opri decât eroul principal? Mad Doc a făcut în așa fel încât să se simtă că avem de-a face cu alt joc. În primul rând, deși engine-ul nu a fost modificat, locațiile sunt mult mai bogate ca relief, vegetație și faună. Aș putea spune că de data aceasta jocul este chiar artistic. Până și partea cea mai „plată" a jocului, dungeon-urile, arată complet diferit, mapping-ul fiind excelent realizat. La capitolul monștri, producătorii s-au chinuit să creeze ciudățenii cât mai originale, unii fiind chiar reușiți. Nu pot să nu mă gândesc la o anumită regină destul de neagră la suflet, căreia nu i s-au întâmplat lucruri foarte bune. Povestea ei o veți afla din joc, însă ideea e că în urma activității creatoare a unui doctor nebun, respectiva a devenit un păianjen mai ciudat, chiar artistic pentru cei cu estetica hidosului profund înrădăcinată. Ar mai fi de amintit un anumit cavaler sau chiar Shadowjumper, ambii cu o aparență mulțumitoare.

La nord de El Diablo

Unele dintre cele mai importante adăugiri sunt reprezentate de faptul că au apărut o serie de quest-uri adiționale, fără legătură cu cel principal și fără să-l influențeze. Astfel, jocul a dobândit brusc un anumit grad de libertate și diversitate. A fost introdus un set complet de teleportoare, un fel de lifturi de fapt, care dau o aură destul de originală plimbărilor. În același sens, a fost introdus (ce bine!) backpack-ul, rucsăcelul, care mai poate conține cam jumătate din inventory-ul normal. Mai există și alte modificări la nivelul interfeței, foarte finuțe, care fac din joc o plăcere. Party-ul poate conține un număr maxim de opt membri, care sunt suficienți. Ba mai mult, spre sfârșitul



Mirajul păianjenului

jocului veți observa că monștrii sunt un pic prea slabi în comparație cu posibilitățile de care dispuneți. Așadar, se poate spune că acest expansion conține toate ingredientele necesare unui gameplay de calitate, superior majorității jocurilor de acest gen. Și până la urmă chiar așa și este.

Addictive

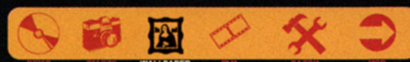
Străinii definesc drept „addictive" orice joc care te ține cu orele, fără să-ți dai seama, în fața monitorului. Din acest punct de vedere, Legends of Aranna este practic definiția în sine pentru „addictive". Te prinde atât de tare încât orele trec ca minutele și trebuie să ai grijă să nu mori de foame. De aceea, vă recomand să jucați acest joc cu un prieten, în multiplayer. Vă veți putea importa unul dintre personajele din original și veți putea juca ambele campanii. Singura problemă este reprezentată de faptul că nu se poate salva. În rest, nu am nimic de reproșat. Este cel puțin la fel de pasionant în multiplayer ca și în single player.

Mad, Mad Doc

Personal, sunt uimit de numărul extraordinar al jocurilor de calitate care au apărut în ultima vreme. Tot personal, nu mai sunt obișnuit să fiu în dificultatea de a alege „pe care să-l mai joc astăzi". Așa că am ajuns să nu mai joc nimic. Pe lângă Legends of Aranna, o noapte și o zi de Need for Speed: Underground m-a dat gata... la propriu. M-a terminat. De aceea, m-am hotărât. O lună de zile nu joc decât X și 0. E clar că trebuie făcut ceva. Revenind la joc pentru scurt timp, nu prea știu ce să mai adaug. Coloana sonoră bună, ba chiar impresionantă pe alocuri. AI-ul animalic a fost modificat destul de mult, vizibil și chiar bătător la ochi, lucru ce va da dureri de cap multora dintre voi. Însă nu este un joc foarte dificil, adresându-se așadar unei mari categorii de gameri. Acesta, ca și multe alte lucruri fără legătură cu situația de față, nu poate decât să ne bucure. Și nu numai...

■ **Locke**

Titlu	Dungeon Siege: Legends of Aranna
Gen	RPG/Expansion Pack
Producător	Mad Doc Games
Distribuitor	Microsoft Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.dungeonsiege.com



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	8/10
Storyline	8/10
Impresie	9/10

8.6



Teleportoare-lift



Camera 3... zoom pe Aragorn

Prince of Persia – The Sands of Time

Maharajahul jocurilor action

Acum două-trei luni, a apărut în LEVEL un interviu cu omul principal din spatele lui Prince of Persia – The Sands of Time. Acesta nu era nimeni altul decât Yannis Mallat, producătorul jocului. Dacă nu mai țineți minte ce a spus omul acesta despre procesul de creare al jocului, puneți repede mâna pe revista din octombrie, anul curent, și recitiți cap coadă tot ce ne-a zis el. Dacă nu pentru a afla niște lucruri interesante, măcar pentru a afla ce aveau ei în cap și cu ce se dădeau mari. Astfel, veți putea face o comparație între poveste și realitate. Recunosc, eram destul de sceptic în legătură cu succesul acestui remake și nu prea îi credeam în stare să facă toate lucrurile cu care se lăudau, dar situația s-a schimbat radical în momentul în care ne-a venit de la Ubi un preview copy – fără filme, dialoguri, implicit fără povestea în sine – și, ulterior, adică în urmă cu aproximativ zece zile, un review copy doar pentru ochii noștri. Dar mai multe veți citi în continuare. Mulțumim Ubi pentru importanța pe care ne-o acordă și îi rugăm să mai trimită asemenea jocuri înainte de apariția lor pe piață, pentru a vă putea ține la curent cu ultimele noutăți. După cum știți, și XIII ne-a parvenit în același mod.

Totul are un început

După cum spuneam, am acceptat cu destulă reticență toate informațiile pe care dl. Yannis Mallat a avut binevoința să ni le împărtășească, deoarece, după cum foarte bine știm, de prea multe ori ne-am ars după ce-am crezut laudele aduse de către producători propriilor jocuri. Dacă mai luăm în calcul și faptul că jocul este de fapt destinat consolelor, vă dați seama ce mare semn de întrebare atârna deasupra sa. Bine, recunosc... nu era un semn de întrebare, ci o sabie mare, mare care de-abia aștepta să primească bobârnacul de rigoare. Dar iată că am avut surpriza ca majoritatea celor spuse de Yannis să fie adevărate, lucru mare din partea producătorilor de jocuri, care fac pe dracu-n patru să creeze un hype cât mai mare, promițându-ne marea cu sarea.

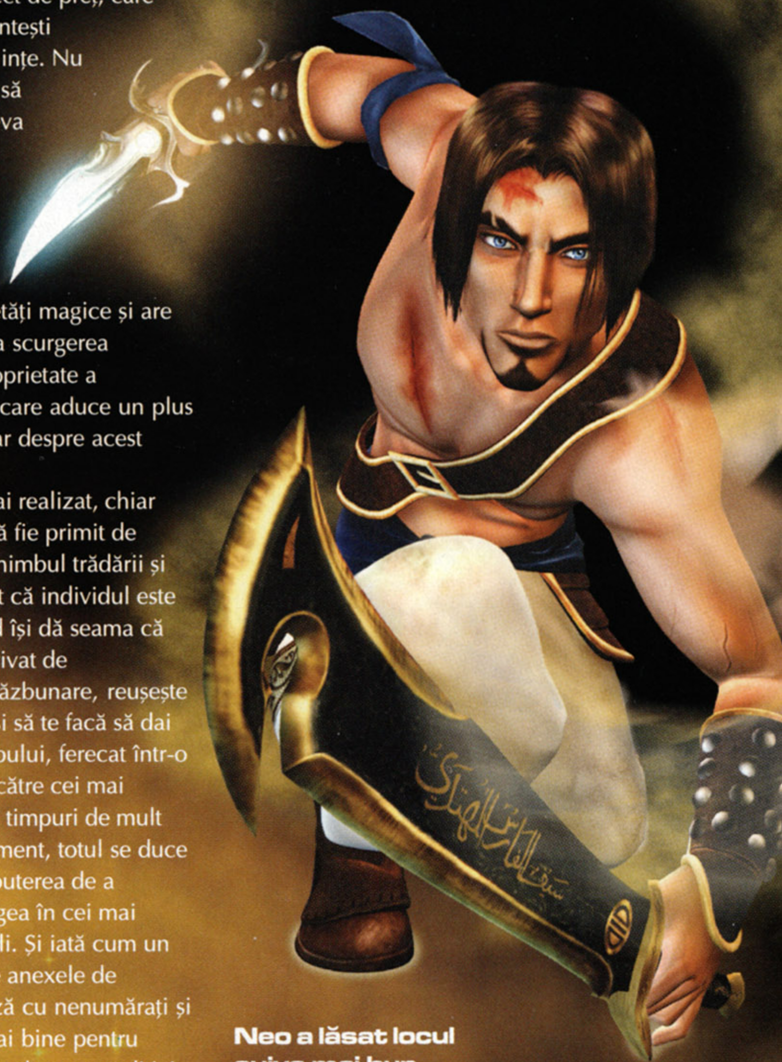
Începutul acestui joc, de fapt al seriei de jocuri Prince of Persia, se găsește prin anii '80, când a apărut primul joc ce a dat tonul genului action. Jordan Mechner, cel care a fost cu ideea originală a primelor jocuri ale seriei, își aduce aportul și la acest ultim episod, echipa producătoare beneficiind de sfaturile și de ideile sale. Atmosferei, muzicii și tuturor elementelor care dau substanță jocului li s-a dat o importanță majoră, documentarea ocupând un loc de frunte în topul acțiunilor premergătoare

formării jocului. Astfel, toți au avut sarcină de serviciu declarată de a citi cât mai multe dintre poveștile din 1001 de Nopți, pentru a-și forma idee cât mai clară asupra realităților și miturilor din perioadele de glorie ale Persiei. Însă destul despre oamenii din spatele lui Prince of Persia, mai ales că aceste informații se regăsesc în interviul acordat de Mallat revistei noastre.

Acum să trecem la începutul propriu-zis al jocului și la modul în care ni se face cunoștință cu personajele principale. Spre uimirea și fericirea mea, prințul nu este un sfânt și nu pleacă să își răzbune tatăl, sau să își salveze logodnica de la o moarte cruntă între șinele unui tren. Este un prinț tipic, cu vise de putere, control și faimă, doar cu o fărâmă de omenie și fără obișnuitele procese de conștiință cu care suntem obișnuiți din majoritatea jocurilor de profil. Totul pornește de la invazia condusă de tatăl său împotriva regatului vecin, un atac pornit cu o trădare în tabăra opusă. După cum v-am spus, totul este cât se poate de asemănător cu realitatea momentului respectiv când, dacă ți se oferea șansa de a momi cu o bomboană copilul de trei ani al inamicului, o făceai cu scopul declarat de a-i lua gâtul chiar când băga bomboana în gură. Înfiorător, dar practic.

După ce bătălia este pe trei sferturi câștigată, intri în pielea prințului și pleci în căutarea unui obiect de preț, care va abate laudele părintești asupra propriei tale ființe. Nu îți ia foarte mult timp să descoperi, după câteva peripeții, un pumnal foarte bine lucrat și de foarte mare preț. Nu mică îți va fi surpriza să afli că pumnalul are proprietăți magice și are puterea de a controla scurgerea timpului. Această proprietate a pumnalului este cea care aduce un plus de farmec jocului, dar despre acest lucru... răbdare.

După cum deja ai realizat, chiar acest pumnal urma să fie primit de vizirul necinstit în schimbul trădării și nu este greu de ghicit că individul este destul de ofticat când își dă seama că este pe cale de a fi privat de recompensă. Drept răzbunare, reușește să te tragă pe sfoară și să te facă să dai drumul nisipului timpului, ferecat într-o clepsidră magică de către cei mai puternici vrăjitori din timpuri de mult apuse. Din acest moment, totul se duce naibii. Nisipul avea puterea de a transforma orice atingea în cei mai hidoși monștri posibili. Și iată cum un întreg castel, cu toate anexele de cuviință, se populează cu nenumărați și diverși monștri, numai bine pentru antrenamentul și dezvoltarea condiției fizice ale puiului de-mpărat. Marcat de greșeala pe care ai făcut-o, juri să pui capăt blestemului pe care l-ai dezlănțuit și întri în rolul unui Cheetah în variantă umană. După cum era de așteptat, foarte curând vei fi ajutat de o misterioasă fată de calif, despre care nu știi decât că vrea să te lase fără pumnal.



Neo a lăsat locul cuiva mai bun

Prince of Persia este un joc declarat action/adventure. Din asta înțelegem că este un joc în care nu va trebui să dezlegăm numai mistere și nici nu va trebui doar să hăcuim în stânga și-n dreapta, ci le vom face pe amândouă. Elementele de action și cele de


Pasărea albastră a fericirii


Reședința de vară a Șeherezadei

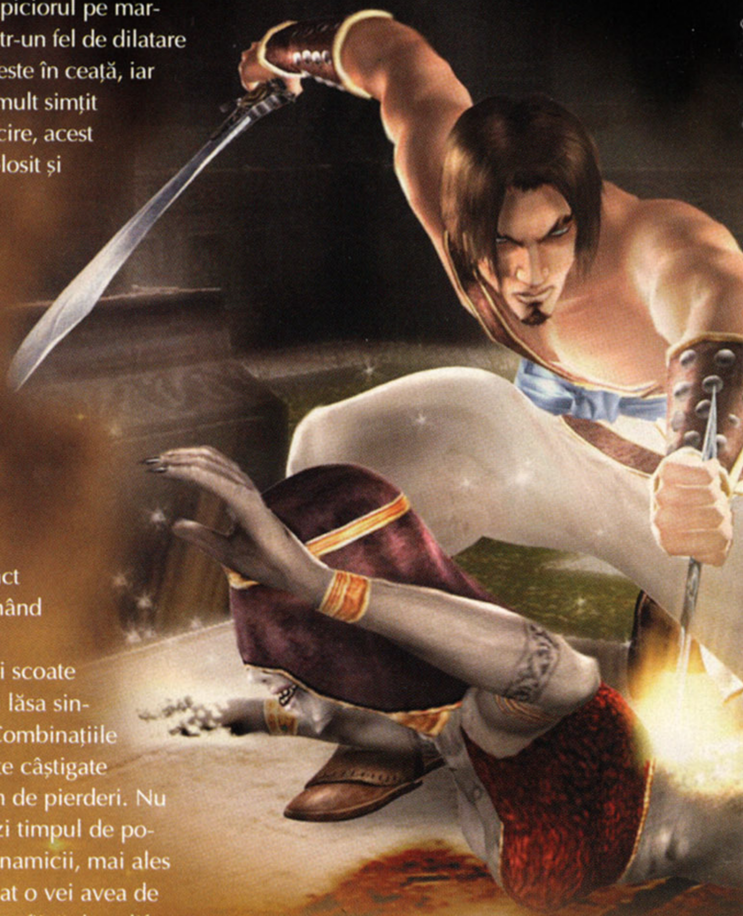
adventure sunt bine echilibrate. Alternările de situație și de acțiune nu lasă timp pentru a sta și a analiza ceea ce se întâmplă. Pentru un asemenea joc, eu spun că ar trebui inventată o nouă formulă de categorisire a jocurilor. Este nedrept să îl cataloghezi ca fiind în două luntri, ci merită o șalupă proprie.

Partea aventuroasă este o combinație de luptă, de plimbare pe pereți, de bătaie cu monștrii și de mers pe sârmă. Prințul este de o agilitate ieșită din comun și se bucură de niște calități fizice impresionante. Dacă mai luăm în calcul și faptul că era pr'eten bun cu șeful călugărilor shaolin din zonă, vă dați seama ce Bruce Lee Raider a ieșit.



Plimbările pe care le face prințul te poartă prin tot felul de locații, care mai de care mai bine realizate, dar extraordinar de greu accesibile. Pentru oricine altcineva mersul pe pereți între două balcoane este imposibil, dar nu și pentru amicul nostru. El poate parcurge o distanță destul de lungă pe un perete vertical. Senzația este incredibilă, mai ales că asta nu este totul. În anumite momente când ai pus piciorul pe marginea peretelui, intri într-un fel de dilatare a timpului, unde totul este în ceață, iar sunetul este ceva mai mult simțit decât auzit. Din nefericire, acest efect este prea puțin folosit și apare doar pentru a evidenția anumite puncte principale ale poveștii sau pentru a-ți da posibilitatea de a observa niște detalii vitale. În rest, când vei alerga pe pereți, timpul se va scurge normal, iar nimic nu i se va întâmpla sunetului.

Lupta este alt punct forte al jocului. Acționând săgețile direcționale și click-uind în draci, vei scoate niște scheme de te vei lăsa singur cu gura căscată. Combinațiile sunt secretul unei lupte câștigate repede și cu un minim de pierderi. Nu este prea bine să pierzi timpul de pomană, jucându-te cu inamicii, mai ales că de la un moment dat o vei avea de apărat și pe domnișoara fiică de calif. După cum vei băga de seamă, monștrii nu pot fi omorâți decât cu pumnalul magic și fermecat. Dacă le tot dai cu sabia în cap, se vor tot ridica de pe jos. De aceea trebuie să înfigi pumnalul în ei când sunt pe jos. Astfel, le vei lua nisipul, adăugându-l la rezerva prezentă în hanger. Cu cât vei omorî mai mulți, cu atât mai multe puteri fantastice se va încărca pumnalul. În cazul în care nu îți convine cursul pe care l-a luat acțiunea, poți să te ajuți de proprietățile magice ale șișului și să dai timpul înapoi. Foarte folositoare chestia asta...



Adventure este restul. Multe puzzle-uri, unele ușoare, altele dificile, unele interesante, altele foarte interesante. Ce te va ajuta în zonele cele mai



La Biblioteca Județeană înainte de sesiune



Nu e vina mea, s-a băgat în față



grele vor fi viziunile pe care le vei avea din loc în loc. Acestea îți vor dezvălui lucrurile pe care va trebui să le faci pentru a putea duce la bun sfârșit diferitele probleme cu care te vei confrunta. Nu vreau să vă spun nimic despre aceste puzzle-uri, deoarece ați pierde unul dintre punctele forte ale jocului, pe care trebuie să le descoperiți voi.

În rest... covor persan

După cum rămâneam uimit de toate desenele de pe covorul persan când mă plimbam de-a bușilea și mă jucam cu mașinuțe pe el, așa am rămas și acum în fața graficii cu care m-a fericit Prince of Persia. Nu pot pune în cuvinte felul în care arată jocul. Trebuie văzut. Decoruri incredibile, atât interioare, cât și exterioare. O atenție a detaliului dusă la extrem. O apă care arată mai bine decât ce se adună în cadă la noi când mai facem câte-o baie. Perdele ce se unduiesc la trecerea prin ele mai ceva ca o cadână în fața lui Harun al Rashid. Animații faciale și motion capture de care nu ați văzut nici în FIFA. Bug-uri grafice? Ce-s alea? Zero! La grafică jocul primește 10 cu felicitări.

Sunetul este și el fenomenal. Coloana sonoră este departe de a fi repetitivă, cu toate că Prince of Persia – The Sands of Time are foarte multe ore de joc. După cum este și normal, muzica se menține pe teme orientale, dar din care se mai iscă vreo două-trei acorduri de chitară electrică. Tranziția de la momentele de acalmie la momentele de agitație furibundă ale luptei se face prin efecte sonore care nu îți zgârie timpanele, ci creează tensiunea dinainte de furtună. Vocile personajelor sunt naturale și foarte potrivite. Nu se vorbește în plus, dar nici nu se tace. Ce mai! Ca la război. Un sfat aici, un urlet acolo, o înjurătură peste țara nimănui. Sunetul ia alt zece cu felicitări.

Din nefericire, singurul lucru care mai scade din calitatea jocului este povestea. Nu are nici un fel de întorsătură de situație, nu te face să stai prea mult cu sufletul la gură, nu îți creează acea dependență de care depinde succesul unui joc cu multe ore de gameplay.

Dacă mor, persan mă fac

... sau măcar o machetă d-aia simulacru. Un joc fenomenal, care excelează prin grafică, sunet și gameplay, dar care mai lasă de dorit în ceea ce privește povestea. Fluent, fără bug-uri, original, bine lucrat și cu majoritatea promisiunilor făcute înainte de lansare respectate. Nu se observă faptul că jocul este destinat consolelor... poate doar prin faptul că salvările se fac la checkpoint-uri, iar camera, problema atât de stringentă a jocurilor portate de pe consolă, nici nu merită pomenită, este exact ceea ce trebuie. Dacă ești fan jocuri tip Tomb Rider sau Indiana Jones, caută PoP-TSoT și joacă-l. Dacă nu, joacă-l!

■ **Koniec**

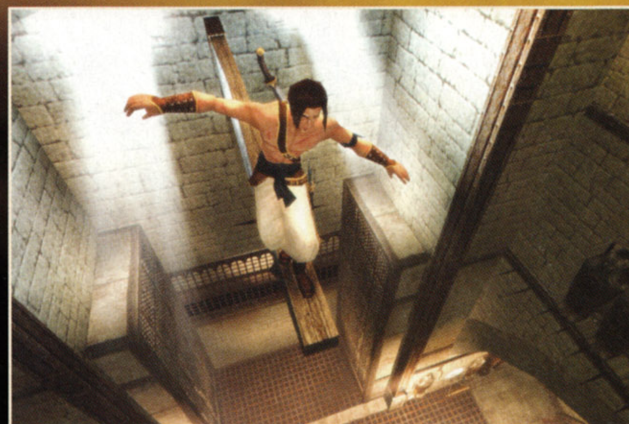
Titlu	Prince of Persia – The Sands of Time
Gen	Action/Adventure
Producător	Ubi Soft
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România Tel. 021-231.67.69
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum GeForce 3
ON-LINE	prince-of-persia.com



Grafică	10/10
Sunet	10/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	9/10

9.2


Check my pecs!


Proba de 200 de metri bârnă

Contract J.A.C.K.

î.d.NOLF2

Înainte de NOLF2, adicătelea. Cum ar veni, pe vremea când Cate Archer (cea mai frumoasă, deșteaptă, abilă, stilată și suavă domnișoară din istoria FPS-urilor) încă nu se apucase de sărituri din avion fără parașută, John Jack avea deja barbă și se ocupa de lucrurile „cu perdea" de pe tarlaua globală. John Jack ești tu. Pe tine te trezește un pumn în meclă și pe tine te leagă doi gealați de un scaun, ca să-ți povestească ce și cum. Tot pe tine vor să te omoare toți indivizii ciudați din clădirea unde ești prins. Și tot tu scapi de ei și te trezești că tov. Volkov, actualmente evil mastermind, are nevoie de tine. De ce? E simplu: așa cum orice erou presupune un antierou, un antierou presupune un antiantierou, care de fapt nu e un erou, ci este tot atât de antierou ca și antieroul. Mai citiți o dată și sigur înțelegeți (că eu unul m-am pierdut)... Nemesisul acesta al lui Volkov este un italian, Il Pazzo. Dar despre el mai târziu.

Fără suplimentare bătăi de câmpi, Contract J.A.C.K. este un prequel al lui NOLF2. John Jack (Ce nume, ce rezonanță!) intră oarecum forțat de... împrejurări în cârdășie cu H.A.R.M. Misiunea lui: să investigheze motivele cauzelor pentru care Danger! Danger!, o organizație criminală din țara cu italieni, își bagă nasul într-o bază din Cehoslovacia, păzită de cehoslovaci cu AK-uri în mână, hotărâți să nu-i lase nici pe italieni, nici pe John Jack să se apropie de rachetele lor cele nervoase cu care oamenii pot să meargă pe Lună.

Evident, italienii și John Jack îi bat la fundul gol pe cehoslovaci și le șutesc rachetele, cu care, incredibil, merg pe Lună.

Acolo, bătaia continuă: italienii și JJ fug după Dr. Harij, un mad scientist tras după definiție (cu manuale de evil science, bază lunară proprie și tot tacâmul). De sorginte indiană, Dr. Harij este cel care s-a prăbușit cu una bucată bază spațială pe satelitul natural al Pământului, satelit pe care și-a încropit, de bine, de rău, o gospodărie comunală (bază lunară) unde își duce veacul, îngrămădit de vise cu plajă și orez cu lapte. Dr. Harij însă e pe cale să fie abductat, pentru că atât Danger! Danger!, cât și H.A.R.M. îl vor. Badly.

După cum probabil percepeți, John Jack e tot timpul cu un pas în urmă și, în cele din urmă, spre bucuria lui Volkov, ajunge să-l altoiască pe Il Pazzo însuși, fortificat într-o veritabilă *villa rusticana* din peisajul agro-viticol italian.

Cam asta ar fi povestea. Deși e doar un pretext for „Just Another Contract Jack", VU Games demonstrează iarăși încă o dată că se asigură ca jocurile pe care le distribuie să fie de calitate din toate punctele de vedere. Contract J.A.C.K. este dedicat fanilor seriei NOLF, care sunt singurii în stare să priceapă din prima care e povestea cu povestea și de ce așa și pe dincolo. Însă punctul forte al lui Contract J.A.C.K. rămâne, ca și în cazul lui NOLF, atmosfera. Nimic nu se compară, în nici un FPS, cu izul filmelor de spionaj din anii '60 (ironizate) care pur și simplu te invadează în seria NOLF. Grafica, dialogurile și mai ales muzica (un deliciu absolut) te duc înapoi în epoca televizoarelor alb negru cu lămpi.

Să revenim la JACK-ul nostru.


Odată la trei minute, un om e călcat de scooter

Ideea producătorilor a fost să facă din acest prequel un FPS în care forța brută a lui John Jack, masculul feroce de naționalitate americană, să conteze mai mult decât stilul furișat care o caracterizează pe mai plăpânda Cate Archer. Și au reușit. Tot jocul se rezumă la un lung schimb de focuri care, la un moment dat, dă senzația că nu se mai termină. Te plictisești pur și simplu de împușcat cehoslovaci și italieni.

.45 SMG – soluție de curățat italieni

Summanabitch

Din fericire, în stil specific NOLF, apar momente de umor de limbaj chiar reușit. E vorba despre comentariile lui Il Pazzo apropo de interferențele lui Jack în afacerile Danger! Danger!, dar și de discuțiile dintre subalternii acestui Mare Cap. Cea mai tare găselniță este vocea nepotului lui Il Pazzo, care vorbește toate idioțeniile posibile cu o candoare care-l transformă într-unul dintre cele mai simpatice personaje invizibile din toate jocurile de până acum.

Și picanteriile continuă. Tot timpul cât am jucat Contract J.A.C.K. (adică până l-am terminat – două zile) nu mi s-a spus în joc decât „summanabitch". Supără-te dacă poți! Aren't they cute, these Italians? De fapt, nu sunt deloc *cute*, pentru că inamicii din Contract J.A.C.K. sunt puternici, agili și îți fac zile fripte. Ba sunt chiar frustrant de enervanți când vin grămadă asupra sărmanului erou antieroic, se aruncă la pământ, se ascund după diferite dispozitive gen „masă pe terasă", „colț de stradă" și „Fiat șaizecist", de unde aruncă și lansează tot soiul de obiecte contondent-explozive, menite să-l facă pe Jack să guste amăruiul sol italic.

Armele cu care ne-au binecuvântat producătorii sunt aceleași veșnice shotgun, SMG și sniper rifle, dar și mai „futuristele" Laser Rifle și Energy Cannon, care devin disponibile după misiunile de pe Lună. Pe nivelul normal de dificultate, muniția, medikit-urile și body armor-ul sunt ușor de găsit, chiar dacă le consumi ca untul proaspăt pe o felie de pâine aburindă.

Contract J.A.C.K. este așadar un FPS tipic, cu o grafică ușor prăfuită, însă aromată. Un joc care la prima vedere nu oferă mai nimic special. Totuși, ideea că Il Pazzo face referiri repetate și nu foarte îmbucurătoare la bărbăția lui John Jack („ ...and bring me his testicoli", „I want to see your olives in a martini" etc.) te face să te lupți mai cu spor și mai cu drag (cu un tandru „Fir-ați voi ai naibii de italieni!" pe buze). Și în tot jocul nu te simți mai bărbat ca atunci când te urci pe scooter-ul de zăpadă sau pe scooter-ul de stradă și tragi cu tunul din dotare asupra nenorociților. Și tot cu tunul (de secol XIX, de data asta) tragi în ultimul nivel (o idee cam ciudată) asupra vilei lui Il Pazzo, pe care îl omori, după care îl salvezi pe Dr. Harij.

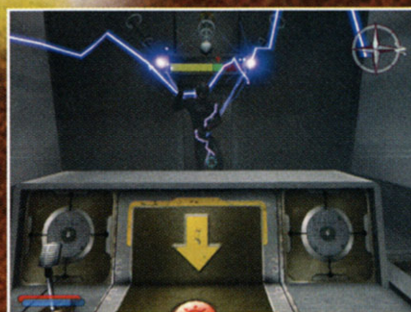
Și acum, il grande finale: în același stil inconfundabil NOLF, triplul Volkov – Harij – Jack stau de vorbă în „the newly constructed lair" (primăvara trecută, mai precis). Urmează o discuție sumară despre lava artificială (ciocolata aia portocalie din NOLF 2), după care Volkov îl împușcă pe Jack și pleacă la braț cu Dr. Harij. Nu îți rămâne decât să aștepți o continuare și o coborâre pe schiuri...

■ Mike

Titlu	Contract J.A.C.K.
Gen	FPS
Producător	Monolith Productions/ Sierra
Distribuitor	VU Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 733 MHz
Memorie	128 MB RAM (256 MB RAM pentru WinXP)
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	nolf2.sierra.com

Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	9/10
Impresie	9/10

8.5


Torture me, baby! A-ha!


John Jack – șofer universal



Dave Mirra freestyle BMX

Cu țoacla pe coclauri!

Koniec este responsabil cu seriile de jocuri ale căror titluri se compun după rețeta [nume sportiv faimos] <pro> [gen de sport], ca Tony Hawk's Pro Skater X. Da' acum Koniec e ocupat cu tătuca Tolkein și e rândul meu să atac subiectul. De data asta, domnul Mirra, zis și Mirracle Boy, născut în Syracuse, NY USA în aprilie 1974, multiplu campion X Games, și-a dat mâna cu Acclaim. Din comuniunea biciclist-producător a ieșit minunăția asta de joc, Dave Mirra Freestyle BMX, pe care LEVEL îl oferă acum tuturor românilor dornici de senzații tari și de coaste fracturate... virtual.



Miting aviatic cu Mirra

Jocul (din 2000) se dovedește de la bun început „highly addictive". Ideea este cât se poate de simplă: îți alegi un biker nervos, te urci pe biciclu, pedalezi în draci și te apuci să faci scheme care mai de care mai periculoase și mai spectaculoase. Cei care au chef să alerge de colo-colo n-au decât să aleagă unul dintre traseele pe care le oferă DMF BMX. În stilul clasic al jocurilor de genul ăsta, trebuie să faci toate nebuniile posibile pe bicicletă... or whatever. Triplu salt mortal cu șurub, șaibă, piuliță și colier este un fleac pe lângă ce veți executa în Dave Mirra Freestyle BMX. În plus, jocul



Ce feeble grind?! High Voltage!



Aia-i marea? De oameni...

oferă o muzică atât de superbestială, încât te ține legat de scaun cu zilele. Pe cuvânt de onoare că n-am stat în viața mea atât de mult într-un joc cu skateboard, snowboard sau Dumnezeu știe ce altă unealtă de Sport X, cât am jucat acest Dave Mirra Freestyle BMX (bine, bine, poate doar cu SSX, dar ăla era pentru consolă).

Rupere de coaste

Meniurile din Dave Mirra Freestyle BMX sunt unele dintre cele mai inestetice pe care le-am văzut vreodată. Urâte, pur și simplu (rezoluție mică, culori sinistre), dar funcționale... Dacă treci însă de meniuri (ceea ce nu ar trebui să fie o problemă), te trezești într-un joc cu o grafică 3D acceptabilă și cu un gameplay de milioane. Fiecare level pe care îl parcurgi în modul Proquest oferă niveluri diferite de dificultate (Amateur, Pro și Hardcore). Amateur înseamnă „greu". Hardcore înseamnă „învață totul pe de rost și poate te vei descurca".

De cele mai multe ori, e nevoie de mai multe „run"-uri pentru a completa un nivel. Fiecare tură are un timp limitat și ai de rezolvat câte patru „challenges", care sună cam așa: „grind the four boxes", „jump over the muddy creek", „fastplant over the Woodward sign" și, evident, „score more than XX.XXX points", cu cifre amețitoare, dar ușor de atins după ce te obișnuiești cu tastele.

Sfat: băgați la cap ce face fiecare tastă în parte și folosiți-le cu încredere. Jocul oferă o listă completă a schemelor care se pot face în joc și de acolo se pot învăța multe, mai ales că DMF BMX nu are tutorial (sau e foarte bine ascuns). În jocul ăsta, atenția la detaliu este extrem de importantă, pentru că altfel poți să pierzi minute prețioase în încercarea de a rezolva challenge-urile complicate. Important este și să știi care schemă aduce mai multe puncte (un simplu 180 spin nu are cum să „producă" la fel de mult ca un backflip sau un nosepick prelungit).

Toate acestea, puse cap la cap, fac din jocul celor de la Acclaim unul cu care merită să-ți omori nopțile. Vă spuneam că muzica e excelentă. Cypress Hill cum vă sună? Dar Deftones? Cred că bine, mai ales când, la ghidonul unui BMX, te dai cu capul de toți pereții... Tot jocul are un ritm „adrenalinic" și, după câteva ore, două lucruri sunt sigure: te-ai distrat de minune și ai făcut scurtă la degete.

Totuși, se prea poate ca, la un moment dat, să vă plictisiți de aceleași și aceleași challenge-uri executate de același și același Dave Mirra, așa că n-aveți decât să alegeți un alt biker nervos și să intrați în modul Freeride, unde nu există nici limită de timp, nici challenge-uri, iar biciclistul din voi se poate exprima liber și tot atât de liber își poate rupe și gâtul.

Ca s-o scurtez, Dave Mirra Freestyle BMX este un joc demențial. Nu știu câți dintre voi o să-l joace, câți vor deveni pasionați sau câți îl vor arunca într-un colț după ce scot revista din pungă, însă eu unul o să-l țin instalat cel puțin până la următoarea formatare de HDD.

■ **Mike**

Titlu	Dave Mirra Freestyle BMX
Gen	Arcade
Producător	Z-Axis
Distribuitor	Acclaim Ent., Inc.
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 200 MHz
Memorie	32 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.acclaim.com/games/freestylebmx



Look, mom, no hands!



Super cauciucuri pe muchie

GAME BOY ADVANCE

The Lord of the Rings – The Return of the King

Aragorn, Măria Ta!
Taie orcu', nu-l lăsa,
Spintecă și Uruk-Haiu'
Că ne-ngreunează traiu'

Din ciclul 100 de legende aproape românești, vă prezentăm povestea întoarcerii regelui. Se făcea că plaga armiilor orcești invadase pentru a nu știu câta oară pașnicele plaiuri de inspirație aproape mioritică ale Pământului de Mijloc unde, din când în când, istoria se împletea cu mitul și o bunică din trei împletea ciorapi. Colac peste pupăză, Sauron, capul răutăților, talpa iadului, acul și barosul, inul și cămeșa, cucul și pupăza, dar în rest un personaj pitoresc, își vrea ghiulul înapoi, fapt pentru care trimite o armată de recuperatori, care incendiază, jefuiesc și asediază. Și fiindcă haiducii mai aveau până să se nască, iar Negru Vodă de-abia încăleca, cei mulți da'... blânzi aveau nevoie de protecție împotriva celor și mai mulți, da' răi. Aragorn se întoarce (la figurat, pentru că nu a fost plecat niciunde) și este gata să ocupe tronul Gondorului. Pe drumul către coroană (pe care de fapt nu o prea vrea, dar circumstanțele și statutul de unic moștenitor îl obligă), Aragorn hăcuie orci și vorbește cu morții (și, ocazional, cu răniții), lucruri care înfrumusețează CV-ul fiecărui rege care se respectă. Într-un final, Sauron o ia pe coajă, inelul își schimbă starea de agregare, iar Aragorn moare din cauze naturale mulți ani mai târziu. Publicul e în extaz, companiile producătoare de jocuri, filme, căni, așternuturi de pat sunt și ele în extaz (pentru că se știe că un public extaziat este un public generos), iar milioane de dolari își schimbă proprietarii.



Normal că nici proprietarii de console de buzunar (aka GBA) nu au fost uitați. Doar japonezii sunt mulți, și dacă Tetrisul a fost un hit, închipuiți-vă cum a fost primit LOTR. După un joculeț mediocru și nu prea mediatizat (The Fellowship of the Ring), EA a realizat că omul de rând vrea acțiune și nu vorbe (Diablo este cel mai curat exemplu) și a comandat un hack'n'slash ca la carte. Iei un personaj, îi adaugi niște caracteristici acolo cât să pară complicat, mai înfigi fo trei-patru skill-uri, cât să-i dai omului impresia că nu se luptă degeaba, și îi dai drumul în lume. Lumea fiind rea, eroul nostru trebuie să o îmblânzească inspirându-se din clasicele proverbe „Bătaia e ruptă din rai" și „Unde dă tata, crește" (experiența). Și fiindcă nu poți să pleci la luptă în fundul gol, pe ici, pe colo găsești instrumente de menținere a păcii care mai de care mai dătătoare de bonusuri. Fix această direcție a fost urmată de EA, care a ieșit la înaintare cu al doilea joc din trilogie, The Two Towers, joculeț foarte apreciat de jucătorii de Diablo și de mine. Continuând pe aceeași linie, ultimul joc din serie, The Return of the King, este aceeași Mărie, cu exact aceeași pălărie. Grafica este exact la fel (adică extrem de interesantă ... mmm... culori!), personajele sunt puțin diferite (îl poți alege pe Gimli chiar de la început), iar povestea ... ei bine, povestea poate fi urmărită în cinematografe anul viitor. Dacă nu v-am dat prea multe lămuriri, asta e din cauză că Locke a făcut o mică prezentare la The Two Towers pentru GBA într-unul dintre numerele mai vechi, iar The Return of the King folosește exact același motor grafic, cu mici modificări ale interfeței, și aceleași personaje. Într-un cuvânt, dacă v-a plăcut The Two Towers, o să vă placă și The Return of the King. Dacă nu, nu. Mie mi-a plăcut, și asta contează. Abramburico, întoarce-te la noi, cei umili și mulți!

■ cioLAN

Producător	Griptonite Games
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	

Câştigătorii lunii noiembrie

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul UFO: Aftermath a fost câștigat de către Popa Marius Teodor din Sibiu.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Worms Blast a fost câștigat de către Simion Nicușor din Brăila.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Popa Radu Dorin din Bistrița a câștigat un DVD+RGB Cable.

La concursul LEVEL împreună cu Vireal, Alexe Andrei din București a câștigat o pereche de ochelari 3D Y-3D.



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728.

Iarna asta

CHIP și UltraPRO Computers

te țin lipit de calculator......

..... de noul tău calculator!

Te abonezi și câștigi!



Sistem complet

1990$



procesor boxed Intel Pentium 4 2400MHz, FSB800, HyperThreading, boxe Genius 5.1 Home Theater, carcasă Chieftec Miditower, Combo DVD-ROM+CDRW LG, floppy, fax modem Rockwell, HDD Seagate Barracuda 7200.7 SATA 120GB, 8MB buffer, placă de bază Gigabyte i875, memorie 512MB (2xKingmax DDR400), monitor TFT 19" AOC LM919, OS Microsoft Windows XP Home, placă video Gigabyte Radeon 9500, tastatură+mouse wireless Genius 2.4G



2 x monitor TFT 19" AOC LM919



3 x placă de baza Gigabyte IK-1100

Abonează-te până la 10 februarie 2004 pe un an de zile la revista CHIP și unul din premii poate fi al tău.



HardWarE

BenQ JoyBee 120

Ce ți-e și cu sfârșitul ăsta de an! Toată lumea aleargă în stânga și în dreapta, unii cu treburi, alții pur și simplu și ei, pe-acolo... Unii caută înnebuniți să-și umple portbagajele cu fel de fel de lucruri trebuincioase prin casă sau cu tot soiul de cadouri. A da, cadouri... Îmi plac la nebunie surprizele. Îmi place să primesc și, în aceeași măsură, să ofer cadouri celor dragi. E o atmosferă deosebită, încărcată cu multă bucurie și dragoste. Da, da, știu, în acest moment e aproape imposibil să mai găsești un cadou „perfect". Și, totuși, iată ce mi-a ieșit în cale. O chestie foarte mică, foarte strălucitoare, fără prea multe butoane și extrem de ușoară. Am plăcut-o din primul moment în care am pus mâna pe ea. Am zis „Da, e super". Un lucru care îmbină la perfecțiune utilul cu plăcutul. A, nu v-am zis ce e? Ehe, e un MP3 Player. O bijuterie; ca o albinuță. Dar să vă zic și ce face. În primul rând, știe să cânte muzică în format MP3 și WMA. De fapt, aceasta este principala activitate a „albinuței". Modelul de față are o capacitate de stocare de 64 de MB. Asta ar însemna cam 12 melodii la un bit rate de 192 de Kbps. Pe lângă acest aspect, BenQ JoyBee 120 este capabil să recepționeze și posturile de radio locale ce emit în banda FM. Pentru a veni în sprijinul utilizatorului, există posibilitatea de a căuta automat diferitele posturi. Indiferent de sursa din care provine semnalul audio, el poate fi îmbunătățit datorită unor setări predefinite (normal, rock, jazz, classical, pop, bass booster și treble booster) care, în cazul unor melodii înregistrate mai... neprofesional, fac adevărate minuni. Cu ajutorul unui soft ce însoțește această bijuterie, se poate crea un playlist în care melodiile pot fi sortate după placul inimii. În aceeași cantitate de memorie destinată melodiilor se pot stoca și alte tipuri de fișiere, ceea ce înseamnă că JoyBee 120 poate fi folosit și pe post de memory drive. Bineînțeles, celebrul port USB este la datorie. În cazul de față, el are un dublu rol: să realizeze interfața între Player și computer și să alimenteze acumulatorul încorporat. Un alt lucru care îți atrage atenția și care pur și simplu lipsește la multe modele de MP3 Player este încărcătorul la priză. Ești undeva departe de un PC și totuși vrei să te bucuri din plin de melodiile preferate? Scoți încărcătorul de priză și îl conectezi la același port USB al player-ului. Și pentru ca nu cumva să se întâmple ceva cu BenQ JoyBee 120 și cu accesoriile sale, există și o mini gentuță. JoyBee dispune de un ecran LCD prin intermediul căruia poate fi monitorizat și configurat, iar pentru momentele mai „întunecoase" puteți apela la luminița de fundal. Apropo de configurat, toate funcțiile de control sunt complet digitale.



În esență, acest produs este cadoul perfect, mai ales pentru aleasa inimii. Se lasă cu impresii ☺.

Denumire:	JoyBee 120
Gen:	Cadou din dragoste
Producător:	BenQ
Distribuitor:	Tornado Sistems
Telefon:	021-206.77.77
Preț:	95 USD (fără TVA)
Calitate:	■ ■ ■ ■ ■

S-a „găurit" iTunes

Celebrul serviciu iTunes, proprietatea lui Apple, a fost „spart". iTunes are ca scop comercializarea de muzică prin intermediul Internetului. Autorul „reușitei" mai are câteva astfel de isprăvi în palmares, cea mai mare de până acum fiind un program prin intermediul căruia se elimina protecția la copiere a discurilor DVD. Ultima sa „aventură" are la bază tot un program, care a fost deja distribuit pe Internet sub formă Open-Source. Rolul acestui soft este eliminarea unei protecții, ceea ce permite salvarea pe HDD, în format digital, a unei melodii ascultate din rețeaua iTunes.



Pomană de la NVIDIA

Evident, acțiunea se petrece în Statele Unite. NVIDIA vrea să facă pe bunul samaritean, alături de firme ca AMD, Samsung, Logitech și multe altele. Ideea e că au pus de un „extreme computer". Acest sistem este crema cremelor în ceea ce privește tehnica IT. Respectivul PC a fost licitat pe celebrul site eBay, iar banii obținuți au fost donați instituției Second Harvest Food Bank, care a oferit o masă caldă, cu ocazia Sărbătorilor, celor năpăstuiți.



Vivanco MX 360

Gata, mi s-a pus pata! Nu mai vreau să ratez nici un chef! Mai ales pe cele din această minunată perioadă a anului. Şi nu numai că nu le voi rata, ci le voi organiza chiar eu. Nu că nu am mai organizat astfel de party-uri, dar în cele mai multe cazuri fie nu prea am avut cu ce, fie am apelat la câţiva prieteni să îmi împrumute o parte din „sculele" lor. Sonorizare am (slavă Domnului), muzică din belşug, însă un mixer a fost întotdeauna piesa de împrumut. Acum, gata! Calvarul a luat sfârşit în momentul în care am mirosit acest MX 360. Este instrumentul perfect pentru a ţine în „priză" audienţa. Vivanco MX 360 este un mixer destul de simplu, însă îşi face treaba cu brio. Rolul său principal este acela de a închega două canale, ambele stereo. Pe fiecare canal în parte pot fi conectate orice dispozitive, de la pick-up-uri la CD Player-e sau PC-uri. Tot în departamentul „intrări" găsim şi o mufă specială în care se conectează un microfon. Ce DJ ar fi ăla fără un microfon în preajmă? Bineînţeles, să nu uit şi de conectorul pentru căşti, un element foarte important de altfel.

OK. Acum că avem toate legăturile făcute, let's get ready to rumble. Pornim muzica, dăm amplificatoarele la maxim şi invităm domnişoarele să ne dea un recital pe mese. Cu ajutorul crossfader-ului încercăm să facem fel de fel de *ischibiţii* sonore. În acelaşi timp stăm şi cu ochii pe egalizatorul grafic, ca nu cumva să distorsionăm sunetele. Alături de acestea există şi câteva butoane cu ajutorul cărora se controlează volumul şi sursa audio în monitor (adică în căşti).



Ideea e că, indiferent dacă eşti sau nu un DJ cu diplomă, cu un astfel de mixer în preajmă ai garantat un party reuşit (cel puţin din punct de vedere audio).

Denumire: MX 360
Gen: DJ Helper
Producător: Vivanco
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preţ: 92 EURO (fără TVA)
Calitate:

Lite-ON External Combo Drive

Odată cu apariţia prin sistemele noastre a porturilor USB 2.0, s-a dezvoltat o adevărată armată de accesorii şi unităţi care mai de care mai deştepte, ce se folosesc de bunătatea şi ratele foarte mari de transfer ale acestuia. Un astfel de exemplu este şi cel de la Lite-ON. Modul de construcţie al acestei unităţi optice este de-a dreptul încântător. O unitate mică, foarte uşoară şi cu un design plăcut. Acestea ar fi principalele atuuri ale acestei unităţi. Cel puţin în exterior.

Despre interior, numai de bine. În primul rând, este o unitate combo, ceea ce înseamnă că ştie să citească şi să scrie CD-uri şi doar să citească DVD-uri. Ratele de transfer nu sunt foarte mari, însă scopul pentru care a fost produs este atins. Vorbeam de citit şi scris. Celor mai „tehnici" dintre voi s-ar putea să le pese că Lite-ON oferă 24x la citire, 24x la scriere şi 12x la rescriere pentru CD-uri, şi o valoare maximă de citire de 8x pentru DVD-uri. Protecţia scrierii CD-urilor este asigurată de tehnologia Smart-Burn (Smart-X). Din păcate, vizionarea filmelor DVD direct de pe această unitate fără ajutorul unui PC nu este posibilă. Eventual se pot asculta CD-uri audio, unitatea Lite-ON dispunând de un conector stereo pentru ieşire audio.



Denumire: LSC-24081MX
Gen: Combo Drive Extern
Producător: Lite-ON
Distribuitor: Alliance Computers
Telefon: 021-410.79.10
Preţ: 139 EURO (fără TVA)
Calitate:

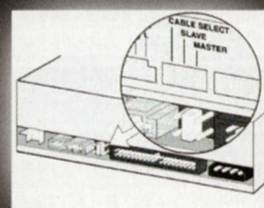
ATI bate palma cu AMD

Pe la jumătatea lui 2004 sunt preconizate să apară pe piaţă primele chipset-uri ATI cu suport pentru procesoarele AMD64. Noile chipset-uri vor fi intitulate ATI RS480 şi ATI RX480. Cea mai mare diferenţă între RS şi RX constă în compatibilitatea cu DirectX9.0 pentru funcţiile de video încorporat. Aceste noi chipset-uri vor funcţiona împreună cu SouthBridge-ul ATI IXP400, care oferă suport pentru patru porturi seriale şi paralele, ATA-150, respectiv ATA/133. Alături de acestea vor mai funcţiona opt porturi USB 2.0 şi un modul de sunet AC'97.



Stăpânul şi sclavul

Dacă vă vine să credeţi, unii dintre ăi mai americani se simt discriminaţi chiar şi de unele denumiri întâlnite în IT. Un astfel de exemplu s-a înregistrat nu cu foarte multă vreme în urmă, când unii „intelectuali" din Los Angeles au făcut o plângere prin care cer ca producătorii de componente să renunţe să mai folosească, pentru etichetarea anumitor dispozitive, cuvintele „Master" şi „Slave". Aceste denumiri sunt folosite pentru departajarea unor dispozitive montate pe cablurile IDE. Sunt foarte curios cum vor fi intitulate noile dispozitive, dacă se va da curs acestei plângeri.



Relisys RLT1700



Vechea idee cu ocupatul de spațiu de pe birouri este valabilă și în ceea ce privește acest așa-zis monitor. Așa-zis monitor... Hehe, RLT1700 este mai mult decât un simplu monitor TFT. El poate fi folosit și pe post de televizor datorită tuner-ului TV inclus. Și ca orice televizor care se respectă (mai ales cele de ultimă generație) pune la dispoziție o grămadă de conectori la care se pot lega diverse surse video și audio (DVD-uri, Video Playere, console de jocuri etc). Imaginea este una de foarte bună calitate, grație unei rate de contrast de 400:1. Datorită aspectului său, formatul imaginii este de 16:9, caracteristic standardului filmelor de pe DVD. În momentul în care se folosește pe post de monitor, vă recomand să îl folosiți la rezoluția nativă, adică 1280 x 768. Impactul asupra privitorului este destul de mare la început, însă după un timp devine un avantaj – desktop mult mai „larg", pe care îți poți aranja mult mai elegant icogramele și chiar multitudinea de ferestre. Din punct de vedere tehnic, un raport al strălucirii de 400cd/m2 e disponibil momentan doar la monitoarele TFT Hi End, adică la cele produse de firme de renume. Nu că Relisys nu ar fi firmă de renume, însă vă dați seama ce înseamnă asta. Nu? Culori „adevărate", de ți-e mai mare dragu' să te uiți la filme. Nici la rata de refresh a imaginii nu stăm rău. Aici ne întâlnim cu o valoare de 25 de milisecunde. O cifră acceptabilă, după părerea mea.

Ideea de TV reapare și în momentul când RLT1700 este folosit pe post de monitor. Cu ajutorul meniului său, bineînțeles, al telecomenzii, poți să îți inserezi într-o anumită zonă a ecranului un mic spațiu în care se poate urmări un program TV. Evident, dimensiunea și poziționarea acestuia pot fi modificate după necesități. Fiind vorba de un televizor, RLT1700 dispune și de un set de boxe stereo. În mod normal, acestea sunt suficiente, însă dacă nu sunteți pe deplin satisfăcuți de cei 2 x 5 Wați, se poate apela la vestitul conector Jack și astfel sunetul ia calea unor boxe mult mai puternice sau, dimpotrivă, ia calea unor perechi de căști. Ideea este că, pentru un monitor/TV de 17", RLT1700 se comportă perfect. A, să nu uit! Dacă poftești, îl poți agăța într-un „cui" pe perete (asta în ideea de spațiu ☺).

Denumire: RLT1700
Gen: Grea decizie...
Producător: Relisys
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 629 EURO (fără TVA)
Calitate:

Snazzi DV Link



Editarea și procesarea unor imagini înregistrate pe diferite camere de luat vederi dau multe bătăi de cap. Soluția oferită de Snazzi este una foarte practică și extrem de eficientă. Kit-ul în sine are la bază o placă FireWire ce se montează într-unul din sloturile PCI ale computerului și câteva cabluri ce permit realizarea conexiunilor între PC și o cameră video sau orice alt echipament ce se folosește de interfața FireWire. Pachetul software pentru editare este destul de bogat și foarte ușor de folosit.

Denumire: DV Link
Gen: Editare video
Producător: Snazzi
Distribuitor: Multinet
Telefon: 0262-22.22.01
Preț: 49 EURO (fără TVA)
Calitate:

Creative WebCam NX Pro



Video conferințe, discuții interminabile cu prietenii sunt lucruri ce prind din ce în ce mai mult la public – devin din ce în ce mai utilizate din pricina dezvoltării tehnologice. NX Pro poate oferi o rezoluție maximă de 640 x 480 și, datorită sistemului de fixare foarte ingenios, permite o poziționare extrem de facilă pe orice suprafață. Datorită microfonului încorporat nu mai este nevoie de alte echipamente pentru a închega o conversație.

Denumire: NX Pro
Gen: Conversații intergalactice
Producător: Creative
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 44 EURO (fără TVA)
Calitate:

Leadtek Winfast DV2000



Pentru a satisface nevoia din ce în ce mai mare a unor utilizatori ce au ca pasiune prelucrarea de secvențe video, producătorul Leadtek a pus la dispoziția acestora un nou produs ce îmbină cu succes funcțiile unui clasic TV Tuner din clasa Winfast cu cele ale unei plăci de captură. Noile funcții de captură sunt completate și de cele trei porturi FireWire, unul intern și două disponibile pe un bracket pentru accesul lor din exteriorul PC-ului.

Denumire: Winfast DV2000
Gen: TV Tuner Extrem
Producător: Leadtek
Distribuitor: Skin Media
Telefon: 021-231.50.97
Preț: 83 EURO (fără TVA)
Calitate:

Creative Desktop Wireless 6000



În cele mai multe cazuri numele Creative este asociat în cea mai mare parte cu echipamente audio și video. În cazul de față acest lucru este contestat de acest kit wireless format dintr-o tastatură și un maus. Layout-ul tastaturii este asemănătoar cu al unei tastaturi normale, cu excepția unor butoane multimedia care devin din ce în ce mai utile. Mausul inclus dispune de o rezoluție de 800 dpi și cele trei butoane.

Denumire: Wireless 6000
Gen: Free hands
Producător: Creative
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 49 EURO (fără TVA)
Calitate:

InFocus LP-X1



Hmmm, proiector zici, ha? Trag un suspin adânc și încerc să vă fac o imagine asupra acestui proiector. La ce folosește cred că nu mai e cazul să vă spun. Sau e? Ehe, ei (adică producătorii) zic ceva de clasa bussiness amestecată cu ceva home entertainment. Dar eu? Home Entertainment toată ziua (și mai ales noaptea). Ăștia cu proiectele lor făcute în Power Point nu au decât să-și afișeze diagramele pe bucăți de scutece, eu vreau să mă uit la filme, să admir poze... cu peisaje (ahem). Vă dați seama, cu un TV Tuner, indiferent de specie, intern sau extern (cel extern e de preferat) faceți adevărate minuni prin sufragerie. E altă treabă când doar sigla de HBO e cât televizorul din bucătărie. DVD-urile (aka DivX-urile ☺) deja sunt... parfum. Ce mai, cu așa o „sculă" poți spune într-adevăr că ai cinema la tine acasă. Pe timpul zilei ar fi ceva probleme, însă cu o pereche de jaluzele groase (sau chiar cu o pătură) ai rezolvat bâlciul. Nu tu serviciu, nu tu școală, un adevărat paradis. Apropo, nu v-am spus de meciul de fotbal... unul din liga italiană. Un adevărat spectacol. Era o plăcere deosebită să stai tolănit în fotoliul tău, cu sticla de... hmm, cu suc într-o parte și cu ronțăielile în cealaltă parte, și să trăiești momentul ca și cum ai fi chiar în tribune. Totuși, filmele rămân baza. Și ce este mai plăcut la acest proiector este faptul că știe să funcționeze și în format standard 4:3, și în format 16:9. Imaginea super strălucitoare este dată de beculețul de 150 de Wați SHP, ce oferă un brightness de maxim 1100 de lumeni. Din păcate, rezoluția nativă este de doar 800 x 600, uneori deranjantă, că îți apare icograma cu My Computer mare cât casa, dar odată ce ai dat full screen la player, acest impediment dispare. Diagonala maximă până la care calitatea imaginii nu are prea mult de suferit este de 6 – 6,5 metri. Zoom-ul și focalizarea imaginii (că deh, nu se prea înțelege subtitrarea) se fac manual. Controlul de la distanță este asigurat de o mini-telecomandă, ce conține butoanele strict necesare pentru a corecta problemele de geometrie, selectarea surselor de intrare a semnalelor video sau volumul unui impresionant speaker de 5 Wați.

Mda, deja m-am apucat să strâng bani în speranța că într-un oarecare viitor o să mă răsfăț în fața unui film bun sau a unei curse de mașini, sau... în fine, orice ar fi, merită.

■ **BogdanS**

Denumire: LP-X1
Producător: InFocus
Gen: Hollywood Multiplex
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 1549 EURO (fără TVA)
Calitate:



Don't Play! Just Drive!

Cobora din deal o roată...

Una dintre cele mai mari realizări ale omenirii a fost descoperirea roții, sau mai bine zis acea materie care odată a fost un bolovan și din cauză că a fost rostogolită de foarte multe ori a luat o anumită formă (vorba aia, cică s-a șle-fuit). Dar nu metoda contează, ci reali-zarea în sine. Din acel moment au luat-o toate la vale. Și se rostogoleau, frate, de nu-ți venea să crezi. Și să vezi fază când a venit altu' cu focu'-n băț. Nici nu au stat prea mult pe gânduri și au pus de-o mașină. Modele, motorizări sau dotări standard cu siguranță ați mai văzut prin celebrele desene animate cu Fred și Barney. Ce nu ați văzut acolo, vedeți acum: numai dați o geană afară pe geam sau deschideți televizorul și v-ați pus la punct. Simplu.

Bine, bine, dar „sefeurile" tot în lo-curile special amenajate se văd. Lumini, agitație, don'șoare care îți fac discret cu ochiul și care abia așteaptă să le faci o poză, accesorii pentru tuning, iarăși don'șoare care vor să fie pozate, câțiva care umblă cu cardurile la vedere... Și, uite-așa, lumea s-a dezvoltat.

Dar ce ne facem noi, ăștilalți, care nu avem bani (de o mașină klumea) sau nu avem vârsta să ne luăm un permis de conducere? Ne așezăm frumușel în fața unui monitor legat la un „avion" de placă video și începem să butonăm la simulatoare auto. Environment-ul de aici e mai sigur și nu trebuie să plătești amenzi prea usturătoare când calci... (hmm) apeși tasta de accelerație prea tare, mai ales că banii respectivi sunt câștigați cu sudoarea... tastelor. Și nu numai. Dureri, amorțeală, mușchi răsu-ciți. Nici nu vreau să mă gândesc ce su-ferințe pot să mai apară după alte câteva zeci de ore petrecute la bordul vreunei mașini virtuale conduse cu... tastele. Pentru manifestări neplăcute adresați-vă medicului sau farmacistului.

Sau mai bine nu! Epoca tastelor e pe ducă! E timpul să îți alegi niște instru-mente adevărate de condus! Avantaje: o poziție mult mai comodă; degețelele vor putea fi folosite și mai târziu; tasta-tura va putea fi lovită și în alte aplicații.

E cazul să pui mâna pe un volan adevărat!

Nu spun că trebuie să mergi în garaj/fața blocului și să smulgi volanul din mașina/Dacia părinților, ci să îi bați pe ei la cap, că și așa e perioada Sărbă-torilor, să îți cumpere un volan special pentru computer, însoțit de manual de instalare și de CD-ul cu drivere (even-tual și de volan ☺). Dar cum multe mo-dele, genuri și mărci de mașini stau la baza construcției unui volan, e cazul să sap o groapă și să găsesc luminița de la capătul tunelului. În cazul nostru, avem puse la bătaie câteva modele și mărci mai importante și între care s-au dat nenumărate bătălii. Bineînțeles, lista lor cu siguranță ar fi putut fi mult mai lungă, însă am ales să acord accesul la „petre-cere" doar acelor volane care sunt înso-țite de pedale, ca nu cumva să se în-tâmple ca în timpul „dansurilor" să se lege anumite legături mai mult sau mai puțin „sentimentale" între un anumit volan, venit neînsoțit, și pedalele altuia, ceva mai bătrân. Acestea fiind stabilite, să purcedem la dans... pe șosele.

Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback Wheel

Conectare: USB	+ putere force feedback
Număr butoane: 9	+ număr butoane
Număr clapete: 2	+ sistem de prindere

Nota LEVEL:	8,31
Ergonomie:	8
Design:	8
Distribuitor: Ubi Soft România	
Telefon: 021-231.67.69	
Preț: 75 EURO (fără TVA)	

Enzo este cel mai nou produs al firmei Thrustmaster în materie de volane pentru PC. Bineînțeles, după cum deja ne-am obișnuit, volanul se vrea a fi o copie fidelă celor întâlnite la acele mașini cu sute de cai putere și după care femeile cad ca muștele. A, parcă îi zice... Ferrari, aproape că uitasem. Volanul în sine, dar și pedalele sunt OK, însă eu sunt oarecum nemulțumit de cantitatea prea mică de cauciuc, prezent doar în zonele laterale, unde se țin mâinile. În rest e un plastic extrem de lucios și cu aderență zero. Amplasarea butoanelor este simetrică, iar unele sunt poziționate chiar foarte la îndemână. Pentru unele însă, mai exact pentru butoanele 9 și 10, este nevoie să ridicați mâna de pe volan pentru a le utiliza. Se poate vorbi de bine și despre poziționarea și dimensiunilor clapetelor folosite pe post de schimbător de viteze.





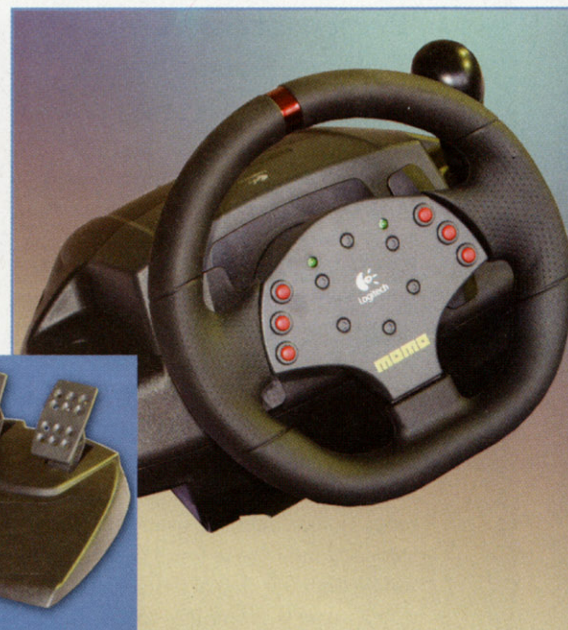
Logitech MOMO Racing

Conectare: USB	+ putere force feedback
Număr butoane: 6	+ schimbător viteze
Număr clapete: 2	– sistem de prindere

Nota LEVEL:	8,86
Ergonomie:	10
Design:	8
Distribuitor: Flamingo Computers	
Telefon: 021-222.50.41	
Preț: 125 EURO (fără TVA)	

După instalarea sa pe masă, instalare ce se face în stilul caracteristic Logitech (adică cel puțin ciudat), am observat cu plăcere cantitatea de cauciuc care „îmbracă" volanul Logitech, lucru de altfel extrem de util în cursă, când alunecarea mâinii pe volan poate face diferența între lauri și dispreț. Surpriza vine însă când îl rotiți. Și asta deoarece aici nu numai că avem de-a face cu un force feedback impresionant ca putere, dar mai există și sistemul caracteristic volanelor fără FF, ce face ca Logitech MOMO Racing să revină în poziția inițială dacă este lăsat liber. Numele științific îmi scapă, dar cred că e „arc". Alături de volan mai beneficiați de un schimbător de viteze, de 6 butoane programabile și de un set din nelipsitele pedale. Fiind vorba despre Logitech, aveți și Profiler-ul pentru setarea optimă în jocuri. Una peste alta, merită!





Thrustmaster Force Feedback GT Racing Wheel

Conectare: USB	+ confortabil
Număr butoane: 2	+ schimbător de viteze
Număr clapete: 2	– pedale

Nota LEVEL:	9,16
Ergonomie:	10
Design:	9
Distribuitor: Ubi Soft România	
Telefon: 021-2316769	
Preț: 70 EURO (fără TVA)	

Acest model de volan se adresează în special celor care iubesc la nebunie cursele Nascar. Este un volan robust, cu unghiuri de rotire destul de mari și acoperit 100% cu material antiderapant. Numărul de butoane este redus, el fiind compensat cu două mini-stick-uri opt direcționale poziționate în așa fel încât acestea să fie apăsate cu degetele mari ale ambelor mâini. În ceea ce privește schimbatul vitezelor, la GT Racing Wheel se poate face fie cu ajutorul clapetelor de sub volan, fie prin intermediul unui stick asemănător cu cele ce se găsesc în turisme și se află în imediata apropiere a volanului. Modul de construcție a pedalelor e oarecum ciudat. Aderența destul de scăzută între baza pedalelor și încălțămintea șoferului devine la un moment dat deranjantă, mai ales după câteva curse mai lungi.







Genius Speed Wheel Force Feedback

Conectare: USB/COM	+ pedale
Număr butoane: 6	– ergonomie
Număr clapete: 2	– force feedback
Nota LEVEL:	6,54
Ergonomie:	6
Design:	7
Distribuitor: Flamingo Computers	
Telefon: 021-222.50.41	
Preț: 79 EURO (fără TVA)	

Uite că ne-am făcut și cu cel mai nou model de volan cu force feedback de la Genius. Modul de prindere este simplu, toată tărășenia agățându-se de masă în doar două cleme. Datorită modului de construcție (plastic cu mici... *valențe* de cauciuc) acest volan nu îmi inspiră prea multă rezistență în timp. Probabil din pricina prețului nu voi fi prea pretențios. Numărul de butoane este satisfăcător, însă clapetele cu rol de schimbător de viteze nu sunt pe gustul meu. Sunt prea finuț realizate, și te temi ca nu cumva să rămâi cu ele printre degete. Un lucru bun (sau nu... depinde de joc) este și unghiul de aproximativ 110 grade sub care se poate roti volanul. În ceea ce privește pedalele, situația e mai roz. În primul rând îmi place baza acestora. Este destul de încăpătoare cât să îți postezi ambele picioare pe ea și să nu-ți alunece.





Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel

Conectare: USB	+ sistem de prindere
Număr butoane: 8	+ construcție metalică
Număr clapete: 4	+ manual
Nota LEVEL:	8,60
Ergonomie:	9
Design:	8
Distribuitor: Ubi Soft România	
Telefon: 021-231.67.69	
Preț: 140 EURO (fără TVA)	

Thrustmaster F1 Force Feedback are în dotare unul dintre cele mai puternice și mai silențioase sisteme de force feedback întâlnite în testul nostru. Deși sună extrem de dur, această caracteristică poate fi „domolită" foarte simplu prin intermediul software-ului cu care Thrustmaster ne-a obișnuit. Volanul în sine are o dotare substanțială în ceea ce privește numărul de butoane. Noutatea întâlnită la acest model de volan este metalul din care sunt făcute manetele pentru schimbarea vitezelor și cea mai mare parte din corpul pedalelor. Acest lucru nu poate decât să ne bucure, ținând cont de faptul că, în timp, acestea au cel mai mult de suferit. Din păcate, aceleași manete cu rol de schimbător de viteze sunt amplasate foarte apropiat de volan. Pentru cineva cu degetele mai groase, acest lucru ar putea crea anumite probleme.





Logitech WingMan Formula GP

Conectare: USB	– pedale
Număr butoane: 4	+ unghi mare de rotire
Număr clapete: 2	– ergonomie
Nota LEVEL:	4,82
Ergonomie:	5
Design:	7
Distribuitor: Flamingo Computers	
Telefon: 021-222.50.41	
Preț: 42 EURO (fără TVA)	

WingMan Formula GP este unul dintre cele mai simple volane prezente în test. Acest model, în „superficialitatea" sa, tratează într-un mod destul de ciudat ideea de a conduce un autovehicul, indiferent de model și de marcă. Deși are o cursă foarte lungă, aceasta nu poate fi folosită la maxim deoarece controlul și stabilitatea mașinii ar avea mult de suferit. Nici la amplasarea butoanelor nu stă prea strălucit, poate cu mici excepții la două dintre ele. Schimbarea vitezelor nu se mai face prin apăsarea unor clapete exterioare, ci prin apăsarea unor „butoane" ceva mai mari amplasate sub volan. Acest fapt poate prezenta un oarecare avantaj. Dacă nu folosești o „cutie" manuală, acestea nu te încurcă sub nici o formă în timpul șofatului. Nici pedalele nu sunt foarte stabile – baza este foarte mică și simți cum îți fuge de sub picioare.



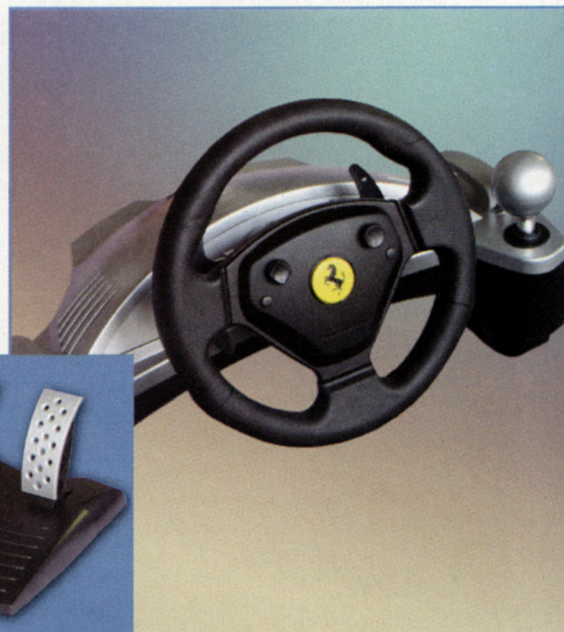


Thrustmaster 360 Modena Pro Racing Wheel

Conectare: USB	+ ușor de instalat
Număr butoane: 2	– sistem de prindere
Număr clapete: 4	+ precizie

Nota LEVEL:	7,37
Ergonomie:	10
Design:	8
Distribuitor: Ubi Soft România	
Telefon: 021-231.67.69	
Preț: 50 EURO (fără TVA)	

În ciuda unui design ceva mai ciudat și a lipsei force feedback-ului, acest volan promite și oferă multe satisfacții, în special în jocurile în care manevrele bruște sunt la ordinea zilei. Întreaga suprafață de rulare a volanului este acoperită cu un material cauciucat foarte fin și foarte aderent. „Bordul" volanului nu este prea bogat în ceea ce privește numărul de butoane. Mai exact, există un buton opt-direcțional, un buton 4-în-1 și alte 2 pentru nevoi urgente pe timpul traseului. Dimensiunile și modul în care sunt amplasate clapetele, evident cu rolul de a schimba vitezele, sunt concepute ergonomic, nefiind necesar să vă dezlipiți mâinile de pe volan pentru a le opera. Totuși, dacă simțiți nevoia să apelați la schimbătorul de viteze, vă sfătuiesc să îl folosiți cu mult calm. Cursa pe care o face este foarte scurtă, iar o abordare mai bruscă a acestuia îl poate avaria.



Loc	Nume	Tip	Interfață	Nr. butoane	Nr. clape	Schimbător viteze	Sistem de prindere	Comporta-re volan	Comporta-re pedale	Force Feedback	Nota LEVEL
1	Thrustmaster Force Feedback GT Racing Wheel	Force Feedback	USB	2	2	da	10	10	8	9	9.16
2	Logitech MOMO Racing Wheel	Force Feedback	USB	6	2	da	8	9	7	10	8.86
3	Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel	Force Feedback	USB	8	4	nu	10	8	10	8	8.6
4	Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback wheel	Force Feedback	USB	9	2	nu	8	8	9	9	8.31
5	Thrustmaster 360 Modena Pro Racing Wheel	normal	USB	2	4	da	7	10	9	0	7.37
6	Genius Speed Wheel	Force Feedback	ambele	6	2	nu	7	7	7	5	6.54
7	Logitech Wingman Formula GP	normal	USB	4	2	nu	6	7	6	0	4.82

GRAND PRIX RACE CIRCUIT

Odată terminată sesiunea de calificări și înscrieri în competiție, toți participanții au plecat în cursă cu șanse egale. Raportul pariurilor a fost cât se poate de echilibrat. Circuitele pe care au alergat concurenții noștri au fost complexe, cu foarte multe șicane, dar și cu câteva linii drepte în care li s-a oferit posibilitatea de a apăsa și la propriu, și la figurat pedala de accelerație. Bineînțeles, cine a știut să profite de acest avantaj și-a permis câteva opriri și pe la „pit stop". Abia acolo s-a putut observa cât de inspirați sunt producătorii în a-și echipa concurenții cu cele necesare pentru cursă.

Scenariul sezonului din acest an a fost alcătuit din jocuri ca World Racing, Colin McRae Rally 3 și incontestabilul NFS... Porsche. De ce Porsche și nu Underground? Răspunsul e simplu: NFS Porsche a fost și rămâne la ora actuală unul dintre cele mai realiste jocuri de simulare auto, atât din punct de vedere al realizării și al modelării fizice, cât și ca efecte ale sistemului de control al force feedback-ului unui volan. Pe de altă parte, în acest joc sunt prezente scenarii ce conțin laolaltă trasee de toate genurile: asfalt, macadam, noroi, zăpadă și chiar gheață. Aceste criterii au fost luate în seamă deoarece, pe aceleași porțiuni de circuit, există diferențe de realizare a funcțiilor de force feedback, de la volan la volan.

Derulând puțin înainte, volanele au fost supuse și altor genuri de teste, exceptându-le pe cele de driving propriu-zis.

Un volan câștigă primele puncte în momentul când este gata să fie montat pe birou/masă. S-au punctat sistemul de prindere, modul în care se „lipește" și gradul de rezistență a acestuia la mișcările bruște pe care uneori traseul sau nervii ne obligă să le facem.

Alt element a fost testarea nivelului de confort pe care un volan îl poate oferi. În acest capitol am putea să includem poziționarea mâinilor pe volan, dar și amplasarea și modul în care butoanele pot fi accesate. Am verificat chiar și dacă ne putem permite să ne sprijinim mâinile cu toată greutatea lor pe volan. La acest lucru ajungem invariabil în momentul în care suntem într-o cursă mai lungă și încet, încet mușchii de la mâini încep să dea semne de oboseală.

Fiind un test de volane cu pedale, a trebuit să trecem în revistă și câteva aspecte legate de pedalele în sine: aderența bazei acestora pe mocheta de trafic greu din redacție, a „bocancului" șoferului la pedale etc. Nici rezistența arcurilor ce țin pedalele ridicate nu a trecut neobservată. În final, a trebuit să ne facem o imagine de ansamblu asupra întregului sistem de pedale. Unii dintre noi, în funcție de dimensiunile picioarelor, preferă să acționeze cu un picior ambele pedale. Alții, din contră, preferă să se folosească de ambele picioare. În acest test am ținut cont de aceste aspecte și doar astfel am acordat nota necesară.

Ultimul aspect care duce la obținerea unei note finale este software-ul ce însoțește volanele. Unele au fost „mirosite" direct de către Windows XP, la altele însă a fost nevoie să apelăm la CD-ul cu drivere.

Ideea care ne-am dorit să reiasă din acest test este aceea că volanele nu trebuie judecate doar după sigla producătorului, după marca mașinii al cărei volan îl imită sau după design. It's a matter of feeling. Don't play! Just drive!

■ BogdanS & Ionuț Boicu

GET MOBILE

Nokia 3108

Lansat deocamdată doar pe tărâmurile asiatice, acest model de telefon „împrumută" pe cât posibil facilități foarte utile, accesibile majorității PDA-urilor. Una dintre acestea este posibilitatea de a folosi clapeta telefonului pe post de pad dacă doriți să scrieți un SMS fără a mai apela la taste. Această funcție de recunoaștere a caracterelor scrise de mână poate deveni extrem de utilă persoanelor care folosesc foarte mult SMS-urile. Pe lângă această funcție, producătorul Nokia promite că acest telefon va fi customizabil în funcție de zona în care va fi distribuit. Pentru început, fiind comercializat în China și în zona Asia Pacific, 3108 va avea incluse wallpapere realizate de artiști chinezi, un calendar ce respectă unele tradiții asiatice și un joc intitulat Empire Mahjong. Foarte interesant va fi momentul în care acest telefon va fi prezent și pe teritoriul european. Sunt foarte curios ce artist va fi ales când va fi vorba de wallpapere.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	106 x 47 x 24 mm
Greutate:	93 g
Display:	Color Grafic – 4096 culori
Rezoluție Display:	128 x 128 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 720 mAh
Stand-by:	aproximativ 360 ore
Talk time:	maxim 6 ore



Sony Ericsson Z200



Cu siguranță, acest model de telefon se adresează generației tinere. Este un telefon vioi, super colorat și, nu în ultimul rând, are un design creat special pentru acest segment. Să le luam pe rând. Un telefon mai vioi. E și normal la cele 40 de melodii polifonice incluse. Ca să nu mai amintesc de spațiul rezervat acestui segment în memorie, pentru aceia care vor să își compună singuri melodiile. Colorat? Daaa, e colorat și, pe lângă acest aspect, telefonul este însoțit de încă 2 „hăinuțe" la fel de colorate, pentru momentele în care șapca nu vrea cu nici un preț să se asorteze cu telefonul. Ce a mai rămas? A, da, designul. Este mic, are o formă sportivă, e foarte rotunjit și fără prea multe elemente „agățătoare". Tot referitor la asortare, producătorii au modificat aspectul ecranului exterior, ce afișează un model de ceas cu ace foarte bine stilizat. Dacă tot e să fie destinat generației mai tinere, în memoria lui Z200 găsim și trei jocuri: Mini-golf, AlienScum și HoneyCave 2.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	96 x 52 x 25 mm
Greutate:	98 g
Display:	STN – 4096 culori
Rezoluție Display:	128 x 128 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	aproximativ 200 ore
Talk time:	maxim 5 ore

Samsung i600

i600 este primul telefon din generația Smartphone realizat de către compania Samsung. Din punct de vedere al designului, nu avem prea multe comentarii. Este un telefon cu un aspect simplu, fără prea multe chestii incomode, și este foarte ușor de manevrat. Acest lucru se datorează publicului țintă pentru care a fost creat. Acest public, în speță clasa bussines, este format din acele persoane „în costume", care mai tot timpul sunt în călătorii de afaceri și pentru care timpul costă. Terminalul se folosește de Microsoft Smartphone OS, ceea ce îi oferă posesorului posibilitatea de a lucra cu aplicații de genul Outlook, Pocket Internet Explorer, MSN Messenger sau Windows Media Player. Asta înseamnă să îmbini utilul cu plăcutul în timp ce te pregătești pentru nu știu ce conferință. Samsung i600 dispune de un procesor Intel XScale ce rulează la 200 MHz, de 32 de MB RAM pentru rularea aplicațiilor și de un kit handsfree incorporat. Acest ultim lucru devine extrem de util în momentul în care posesorul telefonului se află la volanul mașinii sau vrea să aibă o conferință cu mai mulți interlocutori.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	89 x 53 x 23 mm
Greutate:	141 g
Display:	TFT
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	aproximativ 100 ore
Talk time:	maxim 4 ore



■ BogdanS

Service autorizat



Popescu Toma – @

Am următoarea configurație: AMD Duron 1300 MHz, placă video GeForce 4 MX 440, 64 MB RAM, nu știu ce placă de bază, sistem de operare Windows 98 SE. Am și eu o nelămurire. Mi-am download-at de curând un detonator (Detonator 45.23) și când l-am instalat nu am dezactivat anti-virusul (AVG Control Center se cheamă antivirusul). Toate bune și frumoase... Am restartat PC-ul după ce s-a terminat instalarea și eram foarte fericit până când m-a băgat într-o rezoluție de 640x480 pe care nu pot să o schimb (țin să menționez că placa video s-a dat nițel peste cap deoarece nu mai pot să reglez antialiasing-ul și chestii dintr-astea). Spune-mi de ce? Ce nu merge bine și cum se remediază problema? Trebuie să spun că nu-mi merge nici un joc mai nou (din cauza rezoluției, cred) și de aceea mă limitez să joc momentan doar Broken Sword II.

R: *Operația de „renovare" o vei realiza în Safe Mode. Odată pornit Windows-ul (în acest mod), apelezi la Add/Remove Programs din Control Panel și, eventual, la un registry cleaner pentru a da „afară" tot ce ține de placa video (drivere, aplicații de tuning ș.a.). După această operațiune, pornești Windows-ul normal, ca apoi să continui cu o reinstalare a ultimelor drivere Detonator, cu o mențiune: înainte de a instala cele mai noi drivere video, trebuie să ai deja instalată o versiune de DirectX 9. Nu uita să dezactivezi/oprești și monitorul antivirusului pe perioada instalării driverelor video. După garantatul restart al sistemului de operare, o să ai acces la toți parametrii de configurare, inclusiv rezoluție, refresh, antialiasing și tot ce vrei.*

Sorin Florea – @

Vreau să-mi iau o placă video Radeon 9200... AGP 8x, sau GeForce FX 5200 128MB... AGP 8x. Problema e că în cartea plăcii de bază scrie:

„One AGP Slot (NOTE: AGP 1.5v connector (4x vga card) support only, NO support for 3.3v or universal AGP connectors (1x, 2x card)."

Pot să-mi instalez o placă AGP 8x? Chiar dacă va fi limitată de placa de bază? Dacă nu, atunci ce sfat îmi dați? Cu ce să-mi schimb actuala TNT2 cu 32MB? Că nu mai pot juca nimic! (mai nimic)

R: *Un singur răspuns: DA. Poți să îți montezi în cea mai mare siguranță noua placă video în actuala ta placă de bază. Tot ce trebuie să știi e că placa video va funcționa în modul 4x. Înainte de a cumpăra și folosi o astfel de placă video, asigură-te că ai instalată în PC o sursă de alimentare de minimum 300 de Wați (True Power). În caz contrar, sistemul se va bloca sau se va restarta din senin.*

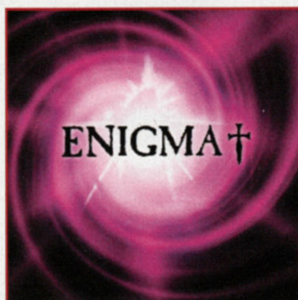
P.S. La ora actuală nu există nici o diferență (majoră) între o placă ce funcționează în modul 4x și una în 8x. Saltul tehnologic între aceste moduri este foarte mic și ține mai mult de partea de marketing.

■ **BogdanS**

lifestyle

Enigma
Voyageur

Era/Era Business
Nota 9



Al cincilea album Enigma este precum povestea celor o mie și una de nopți. O călătorie într-un peisaj relaxant, totuși vibrant. Odată intrat în această lume, „uiți" să mai pleci... Ca noutate, sesizăm influențe *irish folk music*. Acordurile de vioară dinamizează cunoscutul stil halucinant Enigma. „Voyageur", piesa care dă titlul albumului, are o puternică tentă erotică, prin vocea feminină. Cu toate că piesele nu prea aduc schimbarea anunțată, discul este oricum o „delicatesă". Doar vine de la maestrul Crețu!

COLDPLAY LUPTĂ PENTRU UN COMERȚ DREPT

Dacă ați văzut imagini din concertele trupei Coldplay, probabil ați observat cuvintele „Make Trade Fair" („Faceți comerț cinstit") scrise pe pianul cântărețului Chris Martin. Acum doi ani, trupa a fost abordată de Oxfam, o organizație umanitară din Marea Britanie, care i-a rugat pe băieți să vorbească despre metodele de a face comerț pe bază de reciprocitate și despre sărăcia din lume. „Habar n-aveam despre ce vorbeau", a declarat Martin. Dar după ce s-a dus în Haiti și republica Dominicană pentru a vedea efectele negative ale politicii de globalizare, solistul de la Coldplay a devenit reprezentantul campaniei „Make Trade Fair". „Reglementările comerciale din întreaga lume trebuie îmbunătățite drastic, altfel am pus-o", a declarat Martin. Înaintea unui concert recent din Mexic, trupa i-a vizitat pe fermierii din orașul Santa Isabel Tepetzala. Băieții s-au întâlnit și cu oficialii de la World Trade Organization și le-au prezentat o petiție, care conține aproape patru milioane de semnături, pentru modificarea regulamentului comercial, din care mai mult de 30.000 au fost strânse la concertele Coldplay.



Între timp, grupul se concentrează asupra noului său album, care va fi înregistrat în Chicago. „Vom încerca să facem un disc prin care să ajungem în Rock'n' Roll Hall of Fame", a spus Martin râzând. „Momentan avem niște piese care sună ca și cum am vrea să fim The Cure. Și asta pentru că ne dorim acest lucru".

BRITNEY ȘI MADONNA



Madonna a fost invitată la un show american în care a vorbit despre relația dintre ea și Britney Spears. Se pare că experimentata artistă o privește pe Britney ca pe o surioară mai mică. De asemenea, îi oferă sfaturi pentru cariera ei și încearcă să o convingă că viața showbiz-ului nu este reală și că nu ar trebui să ia în serios tot ceea ce se spune și se scrie despre ea. După cum știți, cele două au dat un adevărat show la o gală de prezentare, sărutându-se „pe bune" în fața publicului. A urmat apoi melodia „Me Against the Music", un duet în care sugerează tot felul de lucruri... Din păcate pentru ele, single-ul a ajuns doar pe locul 35 în State, în timp ce ultimul album al lui Britney, „In the Zone", a intrat direct pe primul loc. Prin urmare, Britney a devenit prima femeie care a ajuns cu patru albume în topul american. Ne întrebăm cine și cui ar trebui să dea sfaturi despre carieră în această situație.

MOTLEY CRUE REVINE?

După trei ani în care nu au mai apărut în fața publicului, metaliștii grei de la Motley Crue plănuiesc o revenire. Aceștia își doresc să realizeze un turneu în 2004 și, dacă este posibil, un nou album. Basistul Nikki Sixx a declarat că pauza de trei ani s-a datorat deciziei lor de a se relaxa o perioadă. Acum ar fi timpul pentru o reunire a tuturor membrilor pe care i-a avut trupa vreodată. Turneul din 2004 va coincide cu lansarea filmului The Dirt, inspirat din biografia formației. La el vor participa și solistul Vince Neil, Sixx, chitaristul Mick Mars și, nu putea să lipsească, Tommy Lee. Reunirea este destul de surprinzătoare datorită vechilor diferende dintre Lee și Neil. Aceștia încă nu-și vorbesc, dar să sperăm că vor reuși să treacă peste certurile care au avut loc între ei.



PAGINĂ REALIZATĂ ÎN COLABORARE CU REVISTA **Sunete**

LEVEL 2003
game of the year

Votează cel mai bun joc al fiecărei categorii şi poţi câştiga un ABONAMENT PE UN AN la LEVEL, revista ta de Games, Hardware & Lifestyle!

Real Time Strategy (RTS)

- Age of Mythology
- American Conquest
- Command & Conquer Generals
- Europa Universalis: Crown of the North
- Hegemonia – Legions of Iron
- Highland Warriors
- Homeworld 2
- Impossible Creatures
- Northland
- O.R.B. – Off-World Resource Base
- Praetorians
- Rise of Nations
- Star Trek Starfleet Command III
- The Lord of the Rings: War of the Ring
- Warrior Kings: Battles

Turn-Based Strategy (TBS)

- Age of Wonders: Shadow Magic
- Chariots of War
- Combat Mission – Barbarossa to Berlin
- Empire of Magic
- Master Of Orion III
- Warlords IV: Heroes of Etheria

First Person Shooter (FPS)

- Chrome
- Contract J.A.C.K. Just Another Contract Killer
- Delta Force: Black Hawk Down
- Devastation
- Halo: Combat Evolved
- IGI 2: Covert Strike
- Iron Storm
- James Bond 007: Nightfire
- Judge Dredd: Dredd vs Death
- Postal 2
- Revolution
- Star Trek: Elite Force II
- Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield
- Tron 2.0
- Unreal II: The Awakening
- Will Rock
- XIII

Role Playing Game (RPG)

- Arx Fatalis
- Etherlords II
- Ghost Master
- Gothic II
- Harbinger
- Lionheart: Legacy of the Crusader
- Mistmare
- Pirates of the Caribbean
- Star Wars – Knights of the Old Republic
- The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure

Adventure

- Broken Sword: The Sleeping Dragon
- CSI: Crime Scene Investigation
- Post Mortem
- Runaway: A Road Adventure
- Silent Hill 2
- The Broken Mirror
- The Omega Stone
- Tony Tough and the Night of the Roasted Moths

Action

- Aquanox 2: Revelation
- Beyond Good and Evil
- BloodRayne
- Conflict: Desert Storm II
- Dragon's Lair 3D
- Enclave
- Enter the Matrix
- GTA: Vice City
- Grom
- Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- I Was an Atomic Mutant
- Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Neighbours from Hell
- Prince of Persia – The Sands of Time
- Project Nomads
- Star Wars Jedi Knight – Jedi Academy
- State of Emergency
- The Great Escape
- The Hobbit
- The Hulk
- The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
- The Lord of the Rings: The Return of the King
- Tom Clancy's Splinter Cell

Real Time Tactics (RTT)

- Blitzkrieg
- Commandos 3: Destination Berlin
- Platoon
- Rebels: Prison Escape

- Robin Hood: The Legend of Sherwood
- UFO: Aftermath
- World War II: Frontline Command
- Worms 3D

Simulatoare de zbor/spațiale

- Apache Air Assault
- Echelon – Wind Warriors
- F/A 18 Operation Iraqi Freedom
- Freelancer
- IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
- Microsoft Flight Simulator 2004

Simulatoare auto/moto

- Colin McRae Rally 3
- Downtown Run
- F1 Challenge '99-'02
- Midnight Club II
- Monster Jam: Maximum Destruction
- MotoGP2: Ultimate Racing Technology
- Nascar Thunder 2004
- Need for Speed Underground
- RalliSport Challenge
- Test Drive
- Toca Race Driver
- World Racing

Simulator sportiv

- Deer Hunter 2004
- FIFA Football 2003
- FIFA Football 2004
- Madden NFL 2004
- Next Generation Tennis
- NBA Live 2003
- NBA Live 2004
- NHL 2004
- Pro Bass Fishing 2003
- Tony Hawk's Pro Skater 4

Tycoon

- Airport Tycoon 2
- Anno 1503 AD: The New World
- Cruise Ship Tycoon
- Roller Coaster Tycoon 2
- SimCity 4
- Port Royal
- Railroad Tycoon 3
- Republic: The Revolution
- Restaurant Empire

Expansion Pack

- Age of Mythology – The Titans Expansion
- Battlefield 1942: The Road to Rome
- Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII
- Civilization III: Conquests
- Command and Conquer Generals Zero Hour
- Dungeon Siege: Legends of Arrana
- Ghost Recon : Desert Siege
- Heroes of Might and Magic IV: Winds of War
- Medal of Honor: Allied Assault – Breakthrough
- Medieval: Total War - Viking Invasion
- Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
- Rollercoaster Tycoon 2: Wacky Worlds
- The Elder Scrolls III: Bloodmoon
- The Elder Scrolls III: Tribunal
- Warcraft III: The Frozen Throne

Cel mai bun JOC FULL LEVEL 2003

- Ianuarie 2003: **Earth 2150: The Moon Project (RTS)**
- Februarie 2003: **Jagged Alliance 2 (TBS)**
- Martie 2003: **Soul Reaver: Legacy of Kain (Action)**
- Aprilie 2003: **John Romero's Daikatana (FPS)**
- Mai 2003: **Incoming Forces (Action)**
- Iunie 2003: **Master Rallye (Rally Sim)**
- Iulie 2003: **Trainz (Train sim)**
- August 2003: **Disciples: Sacred Lands GOLD (TBS)**
- Septembrie 2003: **Broken Sword: The Shadow of the Templars (Adventure)**
- Octombrie 2003: **Broken Sword II: The Smoking Mirror (Adventure)**
- Noiembrie 2003: **Turok 2: Seeds of Evil**
- Decembrie 2003: **Re-Volt (Arcade racing)**

Cel mai bun joc al anului:

Cel mai original joc al anului:

Cea mai mare dezamăgire a anului

LEVEL 2003

Nume, Prenume

Str. **Nr.** **Bl.** **Sc.** **Ap.**

Localitate **Cod** **Județ**

Telefon **e-mail:**

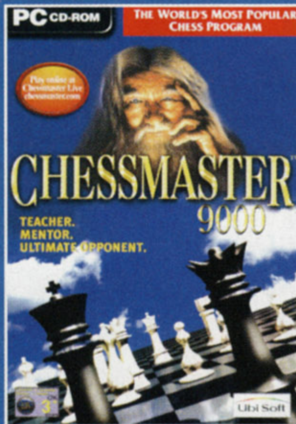
GAME OF THE YEAR

Trimiteți chestionarul pe adresa: LEVEL Game of the Year 2003, Redacția LEVEL, Str. N.D. Cocea 12, Brașov 500530
Data limită pentru trimiterea chestionarului completat este 31 ianuarie 2004, data poștei.

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă jocul Chessmaster 9000



Cine este producătorul jocului Prince of Persia – The Sands of Time?

a. Yannis Mallat ☐
b. Michel Ancel ☐
c. Dave Mirra ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului Prince of Persia – The Sands of Time din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 februarie 2004.

CONCURS LEVEL ŞI

THRUSTMASTER®

Câştigă Firestorm Digital 3 Gamepad



Ce tip de produs este BenQ JoyBee 120?

a. o albinuţă ☐
b. un MP3 Player ☐
c. o bijuterie ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

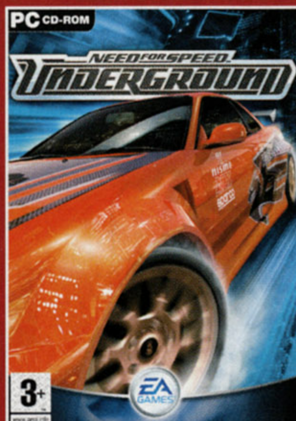
Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat produsului BenQ JoyBee 120 din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 februarie 2004.

CONCURS LEVEL ŞI



Câştigă jocul Need for Speed Underground



În care dintre următoarele tipuri de curse trebuie să-ţi dovedeşti măiestria la virajele în derapaj în jocul Need for Speed Underground?

a. drift ☐
b. drag ☐
c. sprint ☐

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului Need for Speed Underground din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 februarie 2004.

lifestyle

The Lord of the Rings: The Return of the King



În luna ianuarie veți putea urmări la cinematografe ultima parte a trilogiei de imens succes The Lord of the Rings. Cu siguranță vă amintiți sfârșitul celei de-a doua părți. Forțele lui Sauron asediază Minas Tirith, capitala Gondorului, în încercarea lor de a elimina rasa umană. Ținutul, recunoscut altădată drept una dintre cele mai mari împărății, se află acum într-o situație disperată, având nevoie de regele său. Aragorn este cel care moștenește linia de sânge a marilor conducători, prin urmare el este cel care va trebui să se ridice la nivelul așteptărilor. Să nu credeți că Aragorn va rămâne singur în fața inamicilor. Gandalf, împreună cu Theoden, regele Rohanului, încearcă să strângă armata Gondorului. În același timp, Frodo își continuă călătoria în încercarea lui de a scăpa de marea pacoste ce i-a căzut pe cap: inelul blestemat. Deznodământul întregii povești într-o realizare spectaculoasă, plină de efecte speciale, îl veți putea urmări la cinema.

Data lansării 2 ianuarie 2004

Distribuit de InterComFilm România







13

Filmul de față este o provocare. În primul rând, este prima încercare regizorală a lui Catherine Hardwicke. Aceasta, împreună cu două actrițe adolescente și cu ceilalți membri ai echipei, a încercat să redea, din interior, viața unei adolescente în anul 2003. De altfel, scenariul a fost scris de Catherine Hardwicke împreună cu una dintre actrițe, Nikki Reed, cea care a trăit majoritatea experiențelor prezentate în film când avea treisprezece ani. Povestea se învârte în jurul lui Tracy (Evan Rachel Wood) care este influențată de Evie (Nikki Reed), cea mai populară, dar și cea mai decăzută fată din școală, cea care este pe gustul tuturor. În același timp, mama fetei (Holly Hunter) încearcă cu disperare să-și salveze fata înainte de a fi prea târziu.

Filmul a obținut deja un premiu pentru cel mai bun regizor la Sundance 2003. Vizionare plăcută!

Data apariției 30 ianuarie 2004

Distribuit de InterComFilm România









WWW.

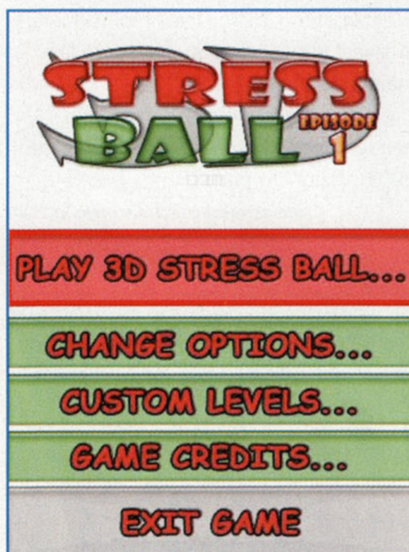
Ești la birou și te plictisești. Ar trebui să muncești dar, hai să fim serioși... Nu ai nimic de făcut decât să te dai pe Internet, poate găsești ceva interesant. Aici vă sar eu în ajutor și vă ofer câteva joculețe on-line ce ar trebui să vă țină ocupați întreaga zi. Acum gata, la muncă! Nu la întins mâna pe net...

3DStressBall

www.candomultimedia.com/3dStressBall/3DStressBall.htm

Ce poate fi mai simplu decât să învârți o bilă de colo-colo? Eventual să o mai și faci să sară și să colecteze bănuți și chei. Simplu. În cazul ăsta încercați link-ul de mai sus. Vă garantez degete transpirate, nervi și timp pierdut fără să vă dați seama.











Camper-Strike

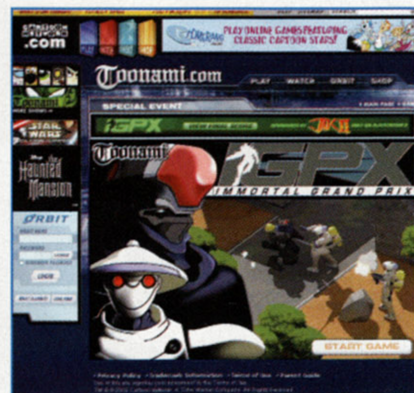
www.camperstrike.co.uk

Nu mai poți intra pe serverul de cauntăr? Fac mișto prietenii de tine că nu ești în stare să nimerești nimic? A venit momentul să te răzbuni. Antrenează-te cu Camper-Strike și poate–poate o să devii mai bun. Cheat-urile nu sunt incluse...

Immortal Grand Prix

www.cartoonnetwork.com/toonami/promos/igpx/game.html

Cei de la Cartoon Network salvează ziua propunându-vă Immortal Grand Prix, de la Toonami. Un joc de tactică, surprinzător prin grafica și complexitatea sa. Dacă vă permiteți (are câțiva mega), atunci nu ezitați să îl încercați. Eu mi-am pierdut câteva ore bune cu el...





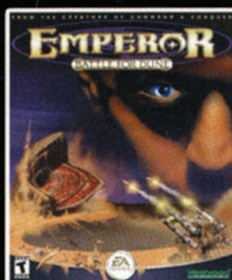
Snow Fight

www.robotduck.com/cgi-bin/main/load.pl?id=snowfight

Dacă nu ați ieșit încă la o bulgăreală (de la "bulgăre", nu de la "bulgar") în fața blocului, dacă sunteți prea bătrâni pentru așa ceva sau pur și simplu vă e frică (haha!), atunci dați o fugă până la adresa de sus și lăsați-vă cuprinși de magia iernii și a unei cafteli cu bătaie.

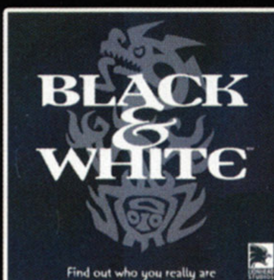


■ Mitza

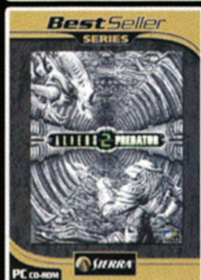




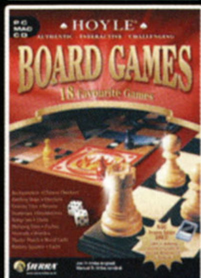


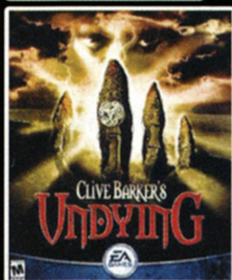


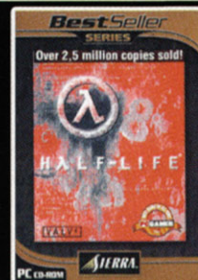


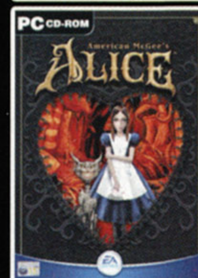


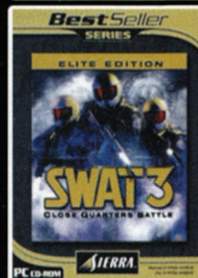














Ofertă limitată!

ABONEAZĂ-TE PE UN AN LA LEVEL ŞI LE IEI MAI IEFTIN!

9,99 €

DOAR 9.99 EURO (TVA inclus)

Campanie realizată împreună cu



Abonează-te pe un an de zile la revista LEVEL și poți să comanzi unul (sau mai multe) din jocurile de mai sus la prețul de doar 9,99 EURO/joc (TVA inclus). Promoția este valabilă în perioada 1 decembrie 2003 – 29 februarie 2004 și se adresează numai cititorilor care se abonează pe un an de zile la LEVEL, în perioada mai sus menționată.

Plata se face prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov sau cu ordin de plată în contul Vogel Burda Communications SRL nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov, sau nr. 3819045 deschis la RAIFFEISEN BANK – Suc. Brașov. Plata se va face în lei, la cursul din ziua plății.

Atenție! Abonamentul la LEVEL nu implică obligativitatea cumpărării nici unuia dintre jocurile din promoție. Puteți să vă abonați și să plătiți doar contravaloarea abonamentului, fără a fi obligați să comandați vreun joc.

Atenție! De prețul promoțional de 9,99 EURO/joc (TVA inclus) nu beneficiază decât cititorii care se abonează pe un an de zile la LEVEL în perioada 1 decembrie 2003 – 29 februarie 2004. Dacă nu vă abonați la LEVEL, nu beneficiați de oferta promoțională.

Nu ne asumăm responsabilitatea pentru eventualitatea în care comenzile nu ajung la destinație din cauza greșelilor în completarea taloanelor de abonament și comandă.

Folosește taloanele de abonament și de comandă a jocurilor de pe verso.

Detalii pe www.level.ro

LEVEL 01/04 talon de comandă

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL MUZICA ŞI PC-UL	120.000 lei/buc		

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în unul din conturile Vogel Burda Communications 1. nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov. 2. nr. 3819045 deschis la RAIFFEISEN BANK – Suc. Brașov

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 01/04 talon de abonament

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

	Perioada	Preț revistă	Preț abonament
☐	6 luni	~~750.000 lei~~	450.000 lei
☐	12 luni	~~1.500.000 lei~~	850.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în unul din conturile Vogel Burda Communications 1. nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov. 2. nr. 3819045 deschis la RAIFFEISEN BANK – Suc. Brașov

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

talon de comandă jocuri LEVEL 01/04

NUMELE JOCULUI	Bucăți
Hoyle Board Games 2003	
Die Hard Nakatomi Plaza	
Monsters, Inc: Monstropolis Mission	
Emperor: Battle for Dune	
American McGee's Alice	
Black & White	
Aliens versus Predator 2	
Need for Speed Porsche 2000	
Half-Life	
No One Lives Forever	
Clive Barker's Undying	
SWAT 3	
Hoyle Casino Games 2003	

Doar 9,99 EURO/bucată, TVA inclus

TALON DE COMANDĂ JOCURI

exclusiv pentru cei care se abonează pe un an la LEVEL în perioada 1 decembrie 2003 – 29 februarie 2004

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr

CITIȚI CU ATENȚIE CONDIȚIILE DE PE VERSO!



Adică cum: gheața nu-i tot apă?
Imagine primită de la Kidu.

Quick Marketing Survey

We would like to know a little about you.
All this information is OPTIONAL and CONFIDENTIAL. Your personal information will not be accessable by other Arcade members

Your Occupation: Unemployed
Your Industry: Not Employed
Household Income: Under $25,000
Your Marital Status: Not Married
Number of Children: 0
Number of Parents: -Not Disclosed-

-Not Disclosed-
0
1
2
3
4
Ward of the state
Raised by Wolves

Interests
Music
Digital Entertainment
Travel - Buisness
Travel - Personal / Vacation
Bars / Clubbing
Xtreme
Team /
College
Home Im
Automoti

< Back | Next > | Cancel

Ia să vedem: doi la primărie, unul la prefectură, trei la Parlament...
Imagine primită de la Andrei Crișan.



Jocul ăsta era fain. Acum e haos!
Imagine primită de la Liviu Ciobanu.



Nu vă uitați așa mirați! Ce, n-ați mai văzut camion decapotabil? **Imagine primită de la Miheș George.**



Frați de cruce în eternitate! **Imagine primită de la Liviu Ciobanu.**

Lille		Bordeaux
0	Goals	1
1	Total Shots	9
0	Shots on Target	2
18	Tackles	18
1	Fouls	0
1	Bookings	0
1	Corners	0
0	Offsides	0
64	Passing %	75
40	Possession	60
	Match Facts	

La fotbal se pricepe oricine, cu matematica stăm mai prost.
Imagine trimisă de Iuga Mihnea.



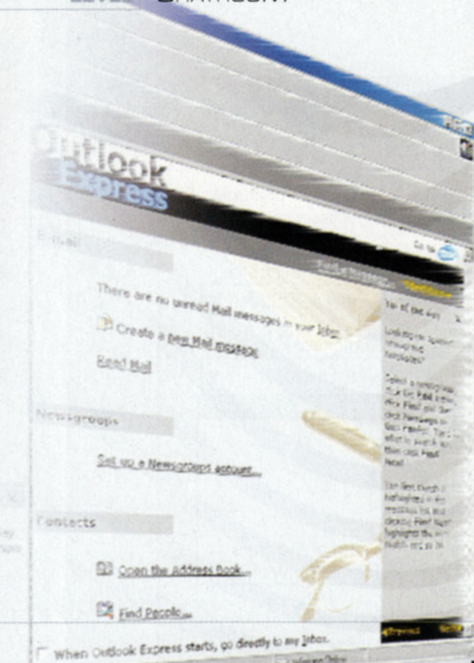
Niciodată nu-i prea târziu pentru o rugăciune!
Imagine trimisă de Adi.



Asta înseamnă dăruire: de supărare te faci bară?!
Imagine de la Bylex.

Câștigătorul din acest număr este Andrei Crișan.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa sebah@level.ro.



Muzică pentru toată lumea

Nu ştiaţi de ce nu vă plac jocurile? Aveţi căşti şi boxe, dar nu aveţi la ce să le folosiţi? Ei bine, mulţumită scrisorilor de mai jos, playlist-ul vostru o să fie de acum înainte mai plin ca niciodată. Trăiască Winamp-ul! Jos cu restul...

Pentru data viitoare vreau să vă gândiţi la următoarea temă: să presupunem că aţi câştigat la 6/49 şi de miliardele alea v-aţi cumpărat o vacanţă prin Caraibe. Să mai presupunem că dă furtuna peste voi într-o zi şi vă treziţi aruncaţi pe o insulă părăsită. Plină de mâncare, băutură, curent electric, dar în rest goală... Acum, ce vreau eu de la voi este să îmi spuneţi ce joc aţi vrea să aveţi cu voi pe insulă (aveţi la dispoziţie un calculator ultimul chiot), ce carte şi ce persoană tare importantă (la care visaţi în fiecare noapte) să vină să vă salveze după două săptămâni (cât să terminaţi jocul şi să citiţi cartea). Nu uitaţi să vă motivaţi cât mai convingător alegerile, că altfel nu merge...

Bine... îmi puteţi scrie pe adresa de mail mitza@level.ro sau pe adresa redacţiei.

Baftă!

■ Mitza

m3th0dman

"Salut,

"Fain" subiect luna asta.

De obicei când mă joc jocuri eu ascult RAP. Mă linişteşte.

M-am jucat foarte mult Vice City având la radio:mp3player doar Eminem. Pe la sfârşitul jocului am mai băgat Method Man, Red Man, Wu-Tang, Dr.Dre ş.a. pe care le consider bune pentru jocuri: RTS, RPG, Action, adventure şi simulatoare. La jocuri mai dure ca FPS-urile (ex: unreal tournament 2003, counter ş.a.) ar merge nişte rock. La jocurile cu sunet de 10/10 nu cred că ar mai trebui altă muzică."

wink

"Salut Level

În primul rând vreau să specific faptul că există anumite jocuri care au un soundtrack ca lumea, fapt ce contribuie mult la atmosferă şi de obicei tocmai acest lucru contează. Este destul de greu să găseşti muzica potrivită cu atmosfera jocului, acestea având de obicei un soundtrack dinamic (se schimbă în funcţie de acţiunile jucătorului), pricipalul motiv pentru care nu prea ascult muzica proprie în jocuri. Există însă şi excepţii, dintre care îmi vin în minte GTA3 şi MP3 playerul inclus în joc. Nu ştiu dacă aţi încercat vreodată să puneţi un Limp Bizkit (sau ceva la fel de antrenant) în timp ce goniţi cu un Infernus pe străzile din Liberty City dar ce pot să vă spun este că îţi dă un feeling demenţial. În rest nu prea obişnuiesc să ascult alte melodii decât soundtrack-ul jocului."

Cristian

"Waasa... M-am apucat şi eu să scriu... SUBIECT: MUZICA DIN TIMPUL JOCURILOR. THIS RULZZZ... În primul rând vreau să spun că pentru mine şi pentru restu' prietenilor mei muzica în timpul jocurilor e F.F.F.F.F.F.F. importantă. Nici nu îmi pot imagina o partidă de Warcraft fără Limp Bizkit sau un StarCraft fără Linkin Park. Chiar dacă o să îmi sară ţara în cap, eu CS nu joc. Unul din motive este că nu am ce să ascult la acel joc naşpa. Dar totuşi... De ce ascultă fanii PC-ului muzică în timpul jocurilor... Păi în cazul meu: joc Warcraft pe BattleNET şi când am ditamai armata, atac şi începe ceva de genul "Hot Dog" (Limp Bizkit pentru cei care nu ştiu). Să şi te bucuri când câştigi şi să şi asculti ceva COOL... THAT IS HEAVEN. Ce mai ascult io... HMMM... Evanescence, Metallica, Queen, Deep Purple şi Cristina Aguilera. They rock [cmd="Evanescene - Going Under.mp3"]."

Liviu
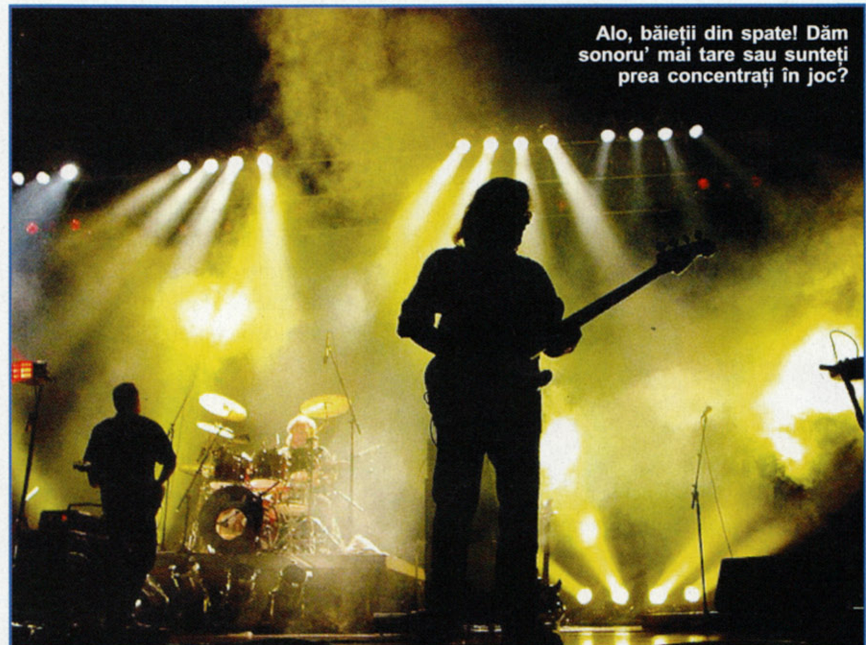
"...muzică? ...da, am ascultat şi eu muzică în timp ce jucam dar întrebarea "ce muzică" mi se pare puţin cam nepotrivit pusă. De ce? Nu e normal să ascult ceea ce îmi place cel mai mult?! Poate, şi nu am de gând acum să înşirui formaţiile mele preferate... sau poate că da... Motivul pentru care au fost create unele jocuri este acela de a transforma gamerul ochelarist firav cu muşchi lucraţi în sala de aşteptare din cadrul vreunui multiplayer într-un "zeu" ce poate oricând, după ce a omorât câţiva alieni şi a murit din prostie (sau poate că era începător) să dea un "load saved

game" și să dea timpul înapoi. Poate din același motiv prefer să ascult uneori în timpul unor jocuri mai "energice" ca FPS-urile (rare la mine) sau sports-urile o muzică ce îți dă senzația aia bolnavă de putere deplină și control, de ex Prodigy. Dar după cum am spus nu prea ascult muzică în timp ce joc. Asta pentru că majoritatea jocurilor preferate de mine ori au o coloană sonoră ce mă lasă fără cuvinte (Stronghold) ori este nevoie ca în timp ce joc să stau cu urechile în patru între boxe pe lângă vreun zid și să ascult încercând să ghicesc exact distanța la care se află gărzile prin spatele cărora vreau să mă furișez (seria Thief). Într-un sneaker precum Thief, în care fiecare sunet contează, nu-mi pot permite să dau "firestarteru'" la maxim. Cel mai bine este ca un joc să aibă un sunet care să nu mai lase loc de Winamp. Atunci toată lumea va prefera să asculte muzica medievală în timpul quest-urilor în loc de manele și alte porcării."

Mikey B. the Soulless Sandman

Eu, sincer, cred că la fiecare joc producătorii nu au pus muzica doar de dragul de a o pune sau doar pentru că fiecare joc trebuie să aibă niște muzică. Aceasta are un rol foarte important în joc și trebuie să se potrivească bine cu acțiunea, mediul înconjurător (cel virtual) etc. E foarte posibil ca piesa ta muzicală preferată să nu se potrivească deloc cu jocul care momentan îl joci și e posibil chiar să deranjeze sau să-ți distragă atenția de la joc; și muzica nu este băgată pentru asta, ci să contribuie la crearea unei atmosfere și senzații pentru care jocul a fost făcut în primul rând.

Deci eu rămân cu muzica care mi-o dă jocul și am încredere în ce ne dau producătorii că doar știu ei ce fac."


Alo, băieții din spate! Dăm sonoru' mai tare sau sunteți prea concentrați în joc?

From $MG-N()><!3-

"Salut, eu cred că jocurile trebuie luate pe categorii.

Racing: O muzica hard (he he, să asculti Beethoven și să joci Nfs sau, mai rau, Carmageddon) cum ar fi The Prodigy.

RPG: Diablo are niște melodii foarte reușite, cred că ele sunt bune și pentru RTS-uri.

FPS: Nu recomand nici un fel de melodie. Gameru' are nevoie să audă tot, acest lucru făcând diferența dintre a da un capshot și a primi unul."


I-auzi Rammstein-ul... bă tată băăăăă!

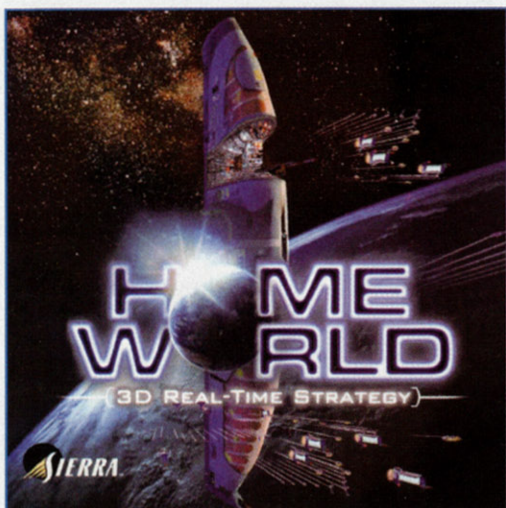
Cocir Andrei Silviu aka black_A

"Mamă ce tare e tema asta a chat-room-ului. Cu asta cel puțin pe mine m-ai uns pe my little soul - ce să mai... TARE. Ce să îți spun... a da, în legătură cu muzica pe care o ascult când joc joace. Păi de obicei la mine este jocul și genu'... de ex când joc WARCRAFT ascult ceva death (Marduk, Acheron); la MOTO GP treaba e altfel... hm... ceva de ducă (Scorpions, Loudness, chiar și ceva grind-core); când joc BLADE OF DARKNESS ascult black – muuult black (Black Angel, Negura Bunget), ca să nu mai spun că la GTA Vice City știu tot ce zice DJ LAZLO aka DJ HARD-ROCKER... Cam atât dar, cred că e de ajuns. În încheiere vreau să îți spun ce mi-a sugerat un prieten: " Măi, ia să asculți <<Mascații>> când joci Counter" - bună idee, mai ales când joci cu TERO... Uite mama, vin mascații..."

Debre Ioan-Vasile A.K.A. Sonya SpeedMan

"Muzică și joc? Păi...da și nu. Depinde de ce joc. De exemplu mă joc ,,la nebunie" Championship Manager, care împreună cu o colecție de melodii, dă o senzație mai aprinsă și mai vioaie în joc, nu este acea plictiseală ca și atunci când compari jucători, creezi tactici etc, etc. Cu ceva house, rock, pop sau dance, jocul arată mult mai bine. Am mai încercat și alte jocuri, de exemplu Counter-Strike. Da, da, CS. Știu că astfel în joc ai mult de suferit, dar cu o melo-


Liniște! Se înregistrează soundtrack-ul pentru The Sims 2...



Mai ţineţi minte coloana sonoră din Homeworld?

die rock rock (de-aia tare), Silent Hill 3 este mai nimica. Dar m-am lăsat repede de acest obicei pentru că nu aduce nimic bun.

Am mai încercat şi StarCraft. Vezi, aici mai merge, dar parcă tot vreau să aud cum urlă marinii când mor sau mai ales doctoriţele sau alte unităţi care îţi induc acea teroare din timpul bătăliilor. Am încercat şi pe alte jocuri, dar cu acestea mai noi nu prea am avut curaj, deoarece au început să aibă un soundtrack de excepţie."

Sandman

"Sincer să fiu mie îmi place foarte mult EMINEM dar atunci când joc ceva îmi place să ascult rock'n'roll.

O să întrebaţi: de ce?

Pentru că atunci când ascult Deep Purple, Led Zeppelin, Marlyn Manson, Metallica, Heavy Metall etc. mă apucă o stare de victorie...

Chestia care mă enervează cel mai mult este atunci când mă duc la sala de calculatoare şi se ascultă manele la un volum insuportabil, dar eu de fiecare dată când masterul rămâne nesupravegheat mă duc şi schimb melodia.

Odată când clanul meu "deathhug klan" jucam Warcraft III impotriva clanului care ne enervează cel mai mult "the angels klan", au fost puse manele, tuturor celor din clanul meu plăcându-le rock-ul s-au enervat şi am pierdut tot meciul fiind nevoiţi să le plătim banii pe care am făcut pariu lui "the angel klan", lucru care m-a enervat foarte mult şi ne-a făcut să ne înţelegem cu klanurile adverse şi să alegem împreună un tip de muzică atunci când jucăm. Eu fiind contra manelelor am decis să ştergem toate manelele din masterul de la sala de calculatoare, deoarece nu o să mai facem concursuri între klanuri în acea sală, pentru că şi lor le ieşea ceva din acele concursuri şi nu că aş vrea să mă dau mare dar făcând un campionat între clanurile din oraş şi acesta fiind câştigat de klanul meu, sălii de calculatoare i-au ieşit 10.000.000 lei.

Ca deznodământ aş vrea să vă dau un sfat: nu ascultaţi manele sau dance atunci când jucaţi contra cuiva pentru că o să regretaţi toată viaţa."

AzagTooth

"Ufff... Eu ce pot zice despre muzica pe care o ascultăm în timp ce ne jucăm? Mie personal îmi plăcea să ascult Metallica la jocurile alea action cu săbii şi topoare pentru că în acel moment chiar îţi venea să nenoroceşti tot în faţa ochilor, mai ales pe St. Anger. Eu personal în afară de coloana sonoră foarte reuşită de la Max Payne 2, ascultam în joc muzică clasică (oricine a văzut filmul LEON şi e gamer mă înţelege) pentru că îţi dădea acea stare de thrilling sadness... Personal nu recomand celor care nu ştiu să-şi controleze nervii muzica heavy metal, rock şi altele "muzici" violente la un joc la fel de violent pentru că mari sunt şansele să înfigi tastatura în monitor dacă "crăpi" (în joc, bine-nţeles)."

Xf_Stef

"Ce muzică ascult eu când mă joc??? Întrebarea ar fi dacă ascult numai muzica jocului respectiv sau mai bag şi eu o manea să mă ungă la suflet... LOL, glumeam. Mie personal îmi plac de obicei coloanele sonore puse de către producători (ex: seriile Heroes, Gta 3 – mai ales chat radio-urile ş.a.m.d.). Dar pentru că de foarte multe ori mă plictisesc de joc mai pun eu muzică... RAP, HIP-HOP. Aceste genuri de muzică îmi creează o anumită stare de spirit, mai ales melodiile Old School sau Battle-urile, iar această stare de spirit este de obicei foarte benefică pentru jucatul strategiilor, în special. Există desigur mai multe opţiuni pentru muzică. La Fifa de obicei prefer un rock mai alternativ... eu ştiu, un house ca să mă energizeze. La shootere... la shootere nu bag muzică deloc, pentru că îmi dedic toată atenţia jocului. Adventure, DA, merge foarte bine un "Fight Music" atunci când căsăpesc o groază de demoni, scheleţi şi altele.

Nu ştiu dacă a fost... dar ar trebui să faceţi un subiect cu cea mai bună coloană sonoră. Cred că ar fi câteva discuţii încinse. Eu vă anunţ că votez cu GTA 3 Vice City."

CreatOr

"De obicei ascult muzica jocului la început, dacă este repetitivă şi jocul nu exagerează la cerinţe de sistem. Altfel, pun tot playlist-ul pe shuffle (KoRn, Deftones, System of a Down, Guano Apes, Marlyn Manson, din nou KoRn chiar şi LP şi multe altele).

Oricum, strategiile şi shooterele merg excelent şi cu industrial, tekkno, rave etc.

Din păcate, o grămadă din feeling se pierde astfel (la jocurile care au aşa ceva - Avp2, de exemplu) aşa că ezit să folosesc Winamp-ul constant..."

shin atto

"Subjectu` ăsta îmi place! Pentru că în unele joace, muzica aproape face totul (mă rog, nu chiar totul). Dar în timp ce unele jocuri au o muzică demenţială, altele... da` mai bine să nu zicem. Aşa că noi mai schimbăm muzica. Să luăm de exemplu Seriousu` Sam, acu nu ştiu dacă originalu` avea muzică, pentru că eu am jucat ca tot românu versiunea pe sub mână, dar care se împăca extraordinar cu Rammstein... Nu ştiu cum vine treaba, da' cam toate FPS-urile se împacă cu muzica rock. La categoria strategii treaba e cam nasoală... Trebuie să fie ceva antrenant şi totuşi liniştit, aşa că îi lăsăm pe producători să aleagă. Space sim-uri... aici merge ceva rave cu sample-uri de muzică orientală. La simulatoarele sportive nu văd rostu' în muzică (in game), doar publicul face toată atmosfera. În simulatoarele de maşini, aici merge un pic de R&B... da, asta chiar că merge. Iar la restu' care au mai rămas... le punem şi noi după ureche, asta dacă trebuie să schimbăm muzica. Nu ştiu cum naiba reuşesc producătorii să tragă nişte jocuri super da' cu o muzică de zici că e poluare fonică. Câteodată mai bine asculţi cum se ceartă vecinii de la trei decât să asculţi muzica jocului... dar câteodată nu."

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactori:
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Oana Leu (oana_leu@vogelburda.ro)
Ana-Maria Sfrijan
(ama_sfrijan@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

Online:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (webmaster@level.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

LEVEL DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Dave Mirra freestyle BMX

LEVEL

Acclaim

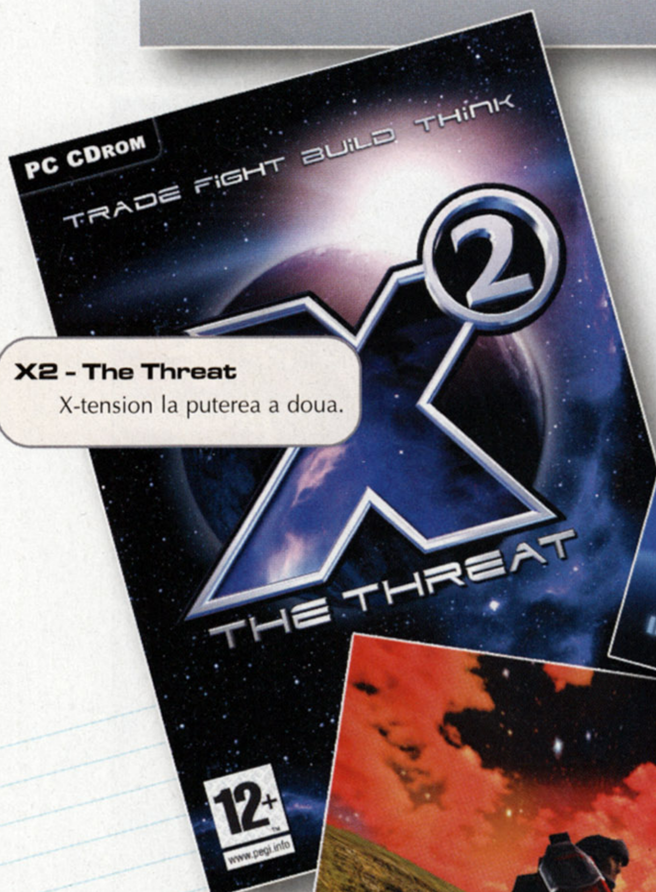
VOGELBURDA COMMUNICATIONS

LEVEL DAVE MIRRA FREESTYLE BMX



Lock On: Modern Air Combat

Superprofesioniștii ruși din nou la treabă.



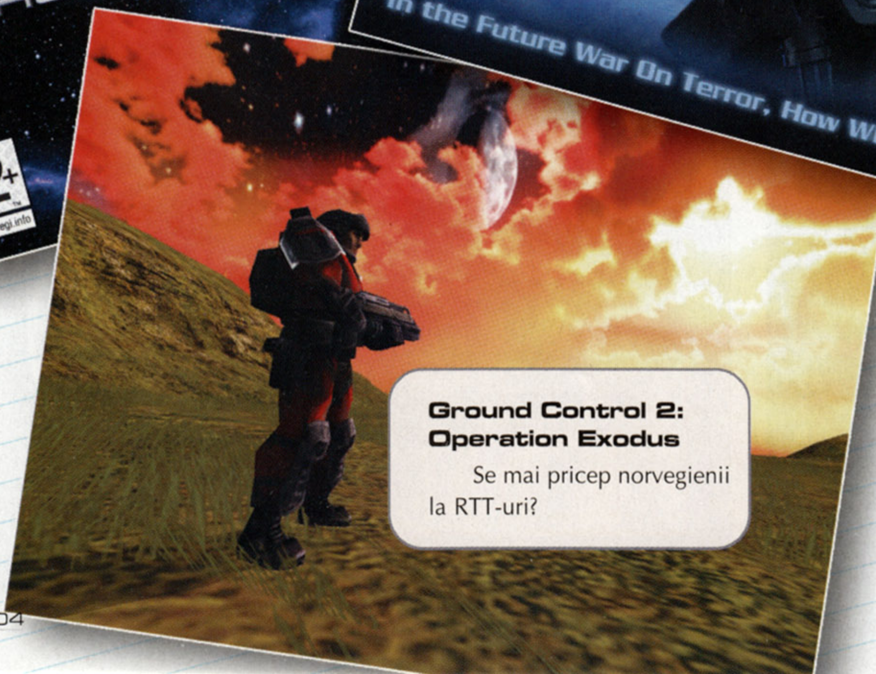
X2 - The Threat

X-tension la puterea a doua.



Deus Ex: Invisible War

TREBUIE să fie la fel de bun ca primul!

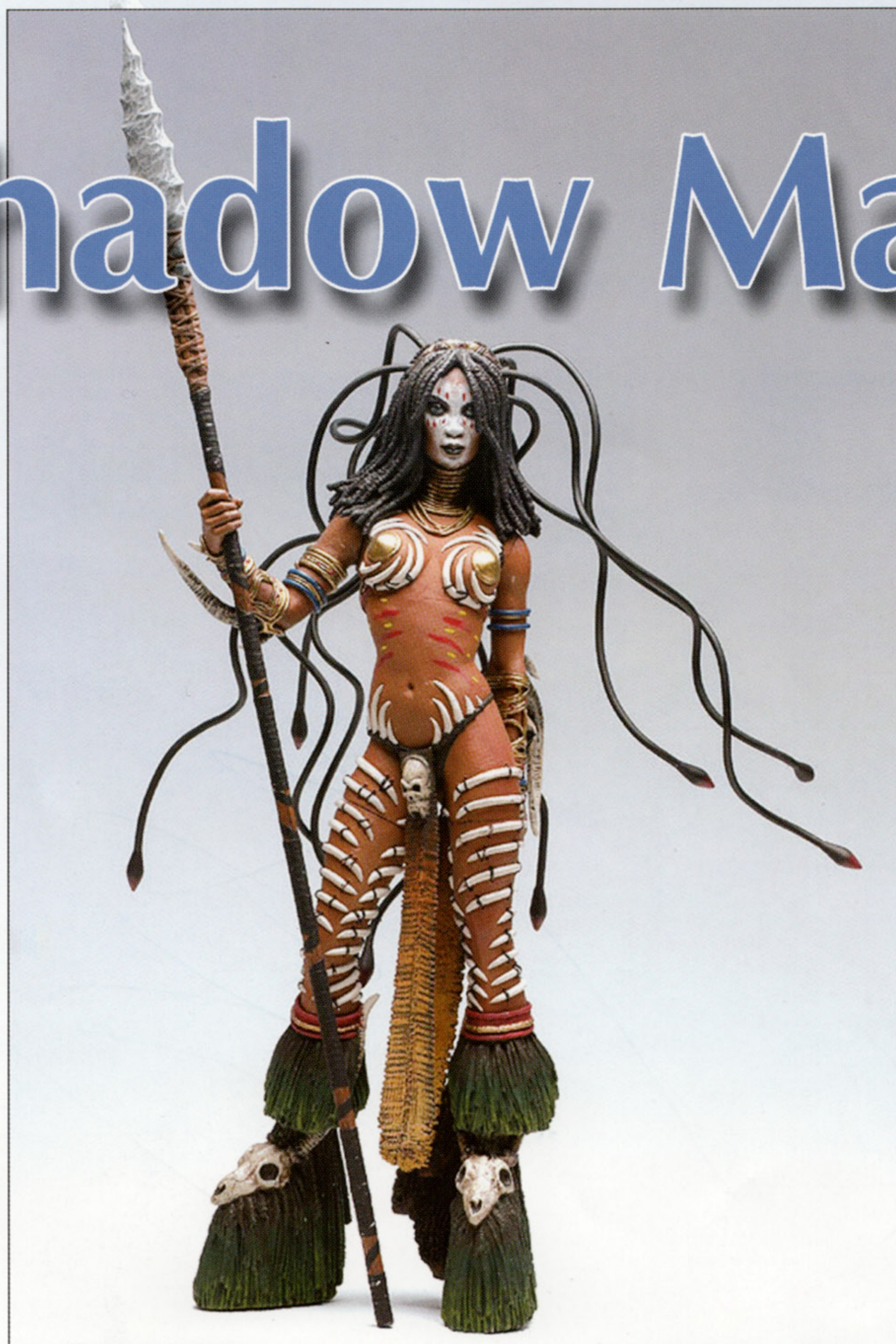


Ground Control 2: Operation Exodus

Se mai pricep norvegienii la RTT-uri?

Vrei voodoo? Na voodoo...

Shadow Man



LEVEL îți face vrăji
cu jocul oferit
în luna februarie 2004